

GUÍA

JUECES DE AGILITY

de la Federación Balear de Caza



Actualización:
AGOSTO 2017

“El Agility es y debe seguir siendo un deporte divertido, para el participante, para su perro, para el público espectador, para los organizadores y como no, para el juez que, al fin y al cabo, tiene la mayor responsabilidad del evento”



Índice

Introducción

1. Criterio del juez
2. Ética del juzgamiento
3. Apariencia
4. Elementos personales
5. Preparación de la competición
6. Clases, Niveles y modalidades
 - a. Clases
 - b. Niveles
 - b.1. Iniciación
 - b.2. Junior/Juvenil
 - b.3. Promoción
 - b.4. Competición
 - c. Modalidades
 - c.1. Agility
 - c.2. Jumping
7. Medición y test de sociabilidad
8. Jurado de Competición
9. Montaje del recorrido e instrucciones a los asistentes de pista y competidores
 - a. Ayudante de juez
 - b. Secretario (resultados)
 - c. Asistente de guía
 - d. Cronometrador
 - e. Asistente de pista
 - f. Juez de apoyo
 - g. Instrucciones a los competidores
10. Diseño del recorrido
11. Montaje del recorrido
12. Tiempo de recorrido estándar y máximo. Medición del recorrido
13. Interpretación del reglamento
14. Juicios
15. Juicios de obstáculos específicos
16. Línea de rehúse



INTRODUCCIÓN

Esta guía es para ayudar a los jueces de las Islas Baleares o jueces desplazados de otras CCAA, para que comprendan, interpreten y apliquen las reglas con unidad de criterio.

No tiene la intención de cambiar o añadir nada que no contemple el Reglamento Nacional.

Esta guía está compilada de modo tal que pueda ir actualizándose periódicamente al tiempo que agregándose nuevas propuestas.

Por consiguiente, los jueces deberían usar siempre la última versión de esta guía.

1. CRITERIO DEL JUEZ

El juez de agility siempre debería tener en cuenta que el agility debe ser divertido tanto para el perro, como para el guía, como para los espectadores.

El juez de agility debe diseñar un recorrido con el nivel de dificultad correcto para cada nivel de competición.

Un juez de agility debe haber trabajado él mismo con un perro para poder apreciar cómo es la experiencia del competidor de agility.

El juez de agility debe ser siempre justo e imparcial. Los sentimientos personales no deberían interferir o influenciar en sus decisiones.

El juez de agility debe ser firme, seguro y cortés.

El juez de agility debe tomar decisiones rápidas y confiables.

El juez de agility debe ser capaz de adaptar el diseño inicial de su recorrido a las circunstancias imprevistas que pudieran acontecer, tales como condiciones meteorológicas adversas o de la superficie del suelo, siempre manteniendo la legalidad del recorrido acorde al reglamento oficial.

2. ÉTICA DE JUZGAMIENTO

Al juzgar en una prueba, el juez debe ser estricto pero justo y siempre cortés.

El juez debe actuar con imparcialidad, competencia y sin afectación. Procurando siempre la máxima objetividad en sus decisiones.

El juez no debe buscar faltas en todos los detalles.

En caso de duda, el juez debe priorizar el beneficio del participante.

El juez de agility debe juzgar de forma ecuaníme a todos los competidores.

El juez debe concentrarse siempre y tomar sus decisiones sin vacilar ni transmitir dudas.

El Juez siempre se ajusta a sus decisiones.

El juez se atiene estrictamente al reglamento oficial.

El juez no debe entablar conversación con un competidor en la pista o fuera de ella durante los juicios.

El juez puede discutir sus decisiones o diseño de recorrido con los competidores sólo si ha terminado la manga o la prueba.

El juez debe estar receptivo a escuchar sugerencias y aportaciones de los competidores una vez concluida la manga o la prueba.

El juez no critica abiertamente las decisiones y conducta de otro juez, pero intenta hablar con él en privado.

El juez debe facilitar y colaborar en la labor del comisario, y tener en consideración todo cuanto este le transmita directamente o a través de sus informes.

El juez siempre es consciente de que debería dar ejemplo, aun cuando no está juzgando.

Bajo ninguna circunstancia, el juez debe solicitar una designación expresa para juzgar.

3. APARIENCIA

El juez de agility deberá llevar la indumentaria oficial de juez de la Federación Balear



de Caza, que lo distinga de los competidores.

El juez de agility debe comportarse siempre correctamente y actuar como un digno representante del agility, tanto en su labor como juez, como en su faceta de competidor y/o espectador.

El juez de agility debe indicar las faltas y rehúses con señales de mano. El brazo debe levantarse claramente por sobre la cabeza. Las eliminaciones deberán señalarse claramente para que ni los guías, ni los espectadores duden respecto de la decisión.

No hay que entablar discusión con los competidores o espectadores respecto de ninguna decisión del juzgamiento.

4. ELEMENTOS PERSONALES

Se aconseja al juez de agility tener con él los siguientes objetos el día de la prueba:

- Silbato (2 – uno de reemplazo -)
- Cronómetro (por si el del temporizador se rompe)
- Rueda de medir (o asegurarse que el club donde va a juzgar dispone de una)
- Reglamento y normativa de la competición que se juzga.
- Cinta métrica
- Medidor de perros a disposición
- Calculadora

5. PREPARACIÓN DE LA COMPETICIÓN

El juez de agility debe reunirse, o contactar, con suficiente antelación, con un representante del club organizador, para conocer:

- Disposición y tamaño de la pista en que se llevará a cabo la competición.
- Ubicación de la secretaría de la prueba
- Ubicación de la mayoría de los espectadores.
- Un listado de los obstáculos disponibles y la confirmación de que todos se ajustan a las reglas.
- Qué categorías y clases se juzgarán.
- Cuántos competidores debe juzgar en cada nivel.
- Cuánta gente ayudará en la pista (equipo de pista).
- Horarios
- Si el cronometraje es manual o electrónico.
- Si la entrada y salida a ring están separadas y número y ubicación de las mismas.
- Condiciones meteorológicas que se prevén.
- Orientación de la pista.
- Además, si el juez debe poner a disposición copias del diseño del recorrido este sólo debería ser entregado a los asistentes una hora antes de la competición como máximo.
- Cada prueba incluirá las siguientes mangas:
 - 1 manga agility JUVENIL
 - 2 mangas agility PROMOCIÓN
 - 1 manga agility COMPETICIÓN
 - 1 manga jumping JUVENIL
 - 1 manga jumping COMPETICIÓN
 - 1 manga INICIACIÓN
- ORDEN DE MANGAS: A efectos de facilitar la disposición de los obstáculos de contacto (los que pueden entrañar más peligro), se recomienda tener en consideración el orden que se detalla en el punto anterior.

6. CLASES NIVELES Y MODALIDADES

Las clases y niveles son la manera de agrupar a los equipos según su tamaño y nivel.



Dependiendo colocación y del sentido de los obstáculos sobre el terreno, estos proporcionarán un mayor o menor grado de dificultad y velocidad.

a. CLASES

Existen 4 categorías de competición, reguladas según la altura del perro a su cruz. Estas son:

- **30** Para perros que midan menos de 300 milímetros a la cruz.
- **40** Para perros con 300 mm. O más y menos de 400 mm a la cruz.
- **50** Para perros con 400 mm. O más y menos de 500 mm a la cruz.
- **60** Para perros que midan 500 mm o más de altura a la cruz.

Las medición de la altura del perro se expresará en milímetros y estará afectada por un margen de error de + / - 10 milímetros.

Situaciones:

Altura esta entre 290 y 310 mm (Ambos inclusive) el guía elige entre 30 y 40.

Altura esta entre 390 y 410 mm (Ambos inclusive) el guía elige entre 40 y 50.

Altura esta entre 490 y 510 mm (Ambos inclusive) el guía elige entre 50 y 60.

b. NIVELES

Actualmente hay definidos cuatro niveles:

- Iniciación
- Junior - Juvenil
 - De 8 a 12 años cumplidos: JUNIOR
 - De 13 a 16 años: JUVENIL
- Promoción
- Competición

b.1. INICIACIÓN

Antes llamado Grado 0, se trata del primer nivel previo a la competición oficial, cuyo objetivo es promover la participación activa de aquellos binomios debutantes en el Agility. De este modo comienzan a conocer el desarrollo y evolución de las competiciones de Agility de la RFEC.

Requisitos de participación

- El deportista, deberá tener la licencia federativa en vigor y pertenecer a un club de Agility reconocido por esta federación.
- Los perros deberán tener 12 meses de edad cumplidos en la fecha de la prueba.
- Es obligatorio haber obtenido previamente el Certificado de Aptitud en el Test de Sociabilización y llevar consigo el **Pasaporte de Nivel Promoción** donde se registrará la fecha del inicio de la competición y del Test de Sociabilización.
- La medición no es obligatoria en este nivel salvo en el caso de tener que certificar si un perro es de categoría 40 o 50, al cambiar la altura del salto que debería realizar.
- Es obligatorio presentar la cartilla veterinaria, donde se refleje la fecha de nacimiento, el nº de microchip y las correspondientes vacunas obligatorias.

Nivel de Dificultad:

- Cambios de sentido: Mínimo 1
- Situaciones a EVITAR:
 - "out"
 - Ángulos cerrados
- Procurar máxima fluidez y amplitud entre obstáculos



Desarrollo de los recorridos de Nivel Iniciación

- Los recorridos estarán compuestos únicamente por grupos de saltos simples y túneles rígidos de hasta 6 m de longitud.
- El recorrido constará de un mínimo de 15 y un máximo de 18 obstáculos, entre los cuales al menos, debe haber tres pasadas por túneles.
- La dificultad del recorrido debe ser sencilla, por lo que serán recorridos fluidos, sin cambios demasiado bruscos, aunque tiene que tener como mínimo un cambio de sentido que no entrañe excesiva dificultad en su ejecución.
- Las alturas de los saltos serán sólo 2:
 - Clases 30 y 40: salta a 20 cm de altura
 - Clases 50 y 60: salta a 40 cm de altura
- Los órdenes de salida por recomendación del propio comité de jueces de agility y por motivos de seguridad, será siempre en orden ascendente de cada clase (primero 20 y después 40)
- Se juzga señalando las faltas, rehúses, tocados y eliminados, con la finalidad de que los guías conozcan la dinámica de un recorrido.
- Para el recorrido no existirán ni TRS ni TRM.
- La longitud de este recorrido no está determinada, quedando a criterio del juez.
- Los guías podrán llevar motivadores en las manos, pero nunca comida, ya que puede provocar la distracción de otros perros participantes. Ello será penalizado con la eliminación, debiendo abandonar el participante inmediatamente la pista de competición sin completar el recorrido.
- Podrán ser juzgadas por jueces regionales o nacionales,
- Tras la creación del comité de competición, será el comisario (representante de dicho comité) la máxima autoridad en la pista durante la celebración de la prueba.

b.2. JUNIOR/JUVENIL

Anteriormente conocido como Infantil Se trata del nivel para los más jóvenes y es competición oficial dentro de la RFEC.

Requisitos de participación

- El deportista deberá tener de 8 a 12 años cumplidos (Junior) y de 13 a 16 años cumplidos (Juvenil), tener la licencia federativa en vigor, pasaporte de nivel juvenil y pertenecer a un club de Agility reconocido por esta federación.

JUNIOR (8-12)

A partir de los 8 años cumplidos

Podrá iniciar la competición con 7 años siempre que cumpla los 8 antes del 31/12 del año natural en que se inicia la temporada.

Cumpliendo los 8 años a partir del 01/01 del siguiente año natural al del inicio de la temporada, podrá incorporarse a la competición ya iniciada en el momento que tenga los 8 años cumplidos.

Haber cumplido los 12 años hasta el 31/12 del año natural de inicio de la competición (Cuando en el momento de iniciarse la temporada el guía tenga 12 años, pero cumpla los 13 antes del 31/12 del año natural, deberá iniciar la temporada en nivel JUVENIL)

JUVENIL (13-16)

A partir de los 13 años cumplidos

A partir de los 12 años cumplidos siempre que cumpla los 13 antes del 31/12 del año natural en que se inicia la competición



Haber cumplido los 16 años hasta el 31/12 del año natural de inicio de la competición (Cuando en el momento de iniciarse la temporada el guía tenga 16 años, pero cumpla los 17 antes del 31/12 del año natural, deberá iniciar la temporada en nivel PROMOCIÓN)

- Los perros deberán tener 18 meses de edad cumplidos en la fecha de la prueba.
- Para poder participar en la prueba, los perros deberán pasar el test de sociabilización y medición oficial.
- Es obligatorio presentar la cartilla veterinaria, donde se refleje la fecha de nacimiento, el nº de microchip y las correspondientes vacunas obligatorias.
- Los menores podrán participar con perros propios o cedidos. Sólo se pueden ceder perros que estén en Nivel Competición. Se limita a un perro cedido por participante.

Nivel de Dificultad

- Cambios de sentido: Mínimo 2
- Situaciones a EVITAR:
 - Túneles bajo contactos que exijan excesiva independencia
 - Cosidos y serpentina
 - Ángulos cerrados

Desarrollo de los recorridos de Nivel Juvenil

- Los órdenes de salida por recomendación del propio comité de jueces de agility y por motivos de seguridad, será siempre en orden ascendente de cada clase (30,40,50,60)
- Los recorridos de Agility podrán estar compuestos con todos los obstáculos a excepción del balancín.
- En la manga de Agility, se incluirán SOLO dos pasos por zonas de contacto excluyendo el balancín y debiéndose repetir la misma zona dos veces en el caso de que se coloque solo una de las dos zonas autorizadas, Pasarela y Rampa.
- El eslalom y el muro solamente se pasarán una vez.
- Se recomienda no utilizar el túnel de lona, ni la mesa.
- En caso de condiciones climáticas adversas que pusieran en peligro la integridad del binomio participante o por circunstancias extraordinarias sobrevenidas durante el desarrollo de la competición, podrá prescindirse de una o varias zonas de contacto a determinar por el juez de la competición, en consenso con el comisario asignado a la prueba.
Para que un recorrido de Agility sea reglamentario y puntuable no podrán prescindirse en su totalidad.
- El Juez tiene la potestad de impedir la participación de aquellos perros que no presenten una forma física apropiada.
- Se realizaran una manga de Agility y otra de Jumping en cada prueba.
- El recorrido tendrá una longitud mínima de 120 metros y máxima de 180 metros
- El recorrido constará de un mínimo de 15 obstáculos y un máximo de 20 obstáculos de los cuales al menos 7, serán saltos (incluyendo muro y rueda).
- Se saltará a la altura reglamentada para cada clase
- Se juzga registrando las faltas, rehúses, tocados y eliminados,
- La velocidad se fijará de la siguiente forma:
AGILITY: entre 2,8 mt/s y 3 mt/s
JUMPING: entre 3,2 mt/s y 3,6 mt/s
- El TRM se calculará multiplicando el TRS por 1,5.



- No se permitirá a los guías sacar comida incluso estando eliminados ya que puede provocar la distracción de otros perros participantes.
- Podrán ser juzgadas por jueces regionales o nacionales
- Tras la creación del comité de competición, será el comisario (representante de dicho comité) la máxima autoridad en la pista durante la celebración de la prueba.

b.3. PROMOCIÓN

Antes denominado Grado 1, este nivel no dispone de una clasificación general de Liga.

Los puntos obtenidos ser irán acumulando y registrando en los pasaportes y no se perderán al finalizar la temporada, hasta obtener las calificaciones necesarias para el ascenso al nivel de Competición, de alguna de las siguientes formas:

- a) 3 EXC a cero
- b) Combinación de EXC a cero y EXC-5 hasta el numero de 5,

Los puntos estarán perfectamente registrados y firmados en el pasaporte.

El equipo, a través de su club, deberá mandar copia escaneada de su pasaporte a la delegación para su comprobación y su autorización, haciendo así posible su debut en el nivel Competición.

Requisitos de participación

- El deportista deberá tener más de 18 años (de 14 a 18 podrán participar con autorización firmada de sus padres), tener la licencia federativa en vigor y pertenecer a un club de Agility reconocido por esta federación.
- Los perros deberán tener 18 meses de edad cumplidos en la fecha de la prueba.
- Para poder participar en la prueba, los perros deberán pasar el test de sociabilización y medición oficial.
- Es obligatorio presentar la cartilla veterinaria, donde se refleje la fecha de nacimiento, el nº de microchip y las correspondientes vacunas obligatorias.
- Es obligatorio presentar el pasaporte de calificaciones.

Nivel de Dificultad

- Cambios de sentido: Mínimo 2
- Situaciones a EVITAR:
 - Túneles bajo contactos que exijan excesiva independencia
 - Cosidos y serpentina
 - "Outs"
 - Ángulos cerrados
- Procurar máxima fluidez y amplitud

La finalidad de un recorrido de nivel promoción es observar la correcta conexión perro guía y la correcta ejecución de los obstáculos.

Desarrollo de los recorridos de Nivel Promoción

- Los órdenes de salida por recomendación del propio comité de jueces de agility y por motivos de seguridad, será siempre en orden ascendente de cada clase (30,40,50,60)
- Los recorridos podrán estar compuestos por todos los obstáculos
- Un recorrido de "Agility Promoción" tendrá un máximo de 3 obstáculos de contacto y un mínimo de 2 (a elección del juez) pudiéndose repetir como máximo 2 veces el mismo obstáculo de contacto.
- El trazado debe tener al menos 2 cambios de sentido.
- El eslalom y el muro solamente se pasarán una vez.



- Se recomienda no utilizar el túnel de lona, ni la mesa.
- En caso de condiciones climáticas adversas que pusieran en peligro la integridad del binomio participante o por circunstancias extraordinarias sobrevenidas durante el desarrollo de la competición, podrá prescindirse de una o varias zonas de contacto a determinar por el juez de la competición, en consenso con el comisario asignado a la prueba.
Para que un recorrido de Agility sea reglamentario y puntuable no podrán prescindirse en su totalidad.
- El Juez tiene la potestad de impedir la participación de aquellos perros que no presenten una forma física apropiada.
- Se realizarán dos mangas de Agility en cada prueba.
- El recorrido tendrá una longitud mínima de 120 metros y máxima de 180 metros
- El recorrido constará de un mínimo de 15 obstáculos y un máximo de 20 obstáculos de los cuales al menos 7, serán saltos (incluyendo muro y rueda).
- Se saltará a la altura reglamentada para cada clase
- Se juzga registrando las faltas, rehúses, tocados y eliminados,
- La velocidad se fijará de la siguiente forma:
Entre 2,8 mt/s y 3,2 mt/s
- El TRM será el resultado de multiplicar el TRS por 1,5.
- No se permitirá a los guías sacar comida incluso estando eliminados ya que puede provocar la distracción de otros perros participantes.
- Podrán ser juzgadas por jueces regionales, nacionales.
- Tras la creación del comité de competición, será el comisario (representante de dicho comité) la máxima autoridad en la pista durante la celebración de la prueba.

b.4. COMPETICIÓN

Antes denominado Grado 2, es el nivel de competición que determina la clasificación final de la liga, y de ella dependerá la clasificación para el campeonato de España.

Requisitos de participación

- El deportista deberá tener más de 18 años (de 14 a 18 podrán participar con autorización firmada de sus padres) tener la licencia federativa en vigor, pertenecer a un club de Agility reconocido por esta federación y haber conseguido las calificaciones necesarias en nivel promoción.
- Para confirmar el ascenso de nivel promoción a nivel competición, es obligatorio presentar el pasaporte de calificaciones que acredite la obtención de los puntos.
- Los perros deberán tener 18 meses de edad cumplidos en la fecha de la prueba.
- Es obligatorio presentar la cartilla veterinaria, donde se refleje la fecha de nacimiento, el nº de microchip y las correspondientes vacunas obligatorias.

Nivel de Dificultad

- Cambios de sentido: Mínimo 3
- Situaciones a EVITAR:
 - Más de 2 "out"/cosidos por recorrido

Desarrollo de los recorridos de Nivel Competición

- Los órdenes de salida por recomendación del propio comité de jueces de agility y por motivos de seguridad, será siempre en orden ascendente de cada clase (30,40,50,60)
- La segunda manga de nivel COMPETICIÓN será siempre en orden inverso



de la clasificación de la primera manga (pero siempre en orden ascendente de alturas)

- En los recorridos se podrán disponer todos los obstáculos
- Un recorrido de "Agility Competición" tendrá un máximo de 4 obstáculos con zona de contacto y un mínimo de 3 (a elección del juez) pudiéndose repetir como máximo 2 veces el mismo obstáculo de contacto.
- En caso de condiciones climáticas adversas que pusieran en peligro la integridad del binomio participante o por circunstancias extraordinarias sobrevenidas durante el desarrollo de la competición, podrá prescindirse de una o varias zonas de contacto a determinar por el juez de la competición, en consenso con el comisario asignado a la prueba.

Para que un recorrido de Agility sea reglamentario y puntuable no podrán prescindirse en su totalidad.

- El slalom, muro y túnel de lona (no recomendado) se pasarán una sola vez por recorrido.
- El trazado del recorrido debe contener al menos 3 cambios de sentido.
- Se realizarán una manga de Agility y una de Jumping en cada prueba.
- El recorrido tendrá una longitud mínima de 100 metros y máxima de 210 metros
- El recorrido constará de un mínimo de 18 obstáculos y un máximo de 22 obstáculos de los cuales al menos 7, serán saltos (incluyendo muro y rueda).
- Se saltará a la altura reglamentada para cada clase
- Se juzga registrando las faltas, rehúses, tocados y eliminados.
- Sistema de fijación del TRS:
 - Se cogerán de referencia los 2 mejores resultados de la manga (los dos mejores resultados no tienen por qué ser pistas a cero), separando 30/40 y 50/60.
 - Para dicha clasificación se utilizarán las velocidades mínimas que se hayan publicado para el campeonato de España:
 - Agility 30/40 3,5 m/s.
 - Jumping 30/40 3,5 m/s.
 - Agility 50/60 4,0 m/s.
 - Jumping 50/60 4,0 m/s.
 - Se sacará una media de las velocidades de los 2 mejores resultados
 - A la media obtenida se le aplicará un porcentaje reductor del 10%. Para reducir el efecto de los equipos más rápidos.
 - El resultado obtenido tras el ajuste se ubicará dentro de los límites establecidos en la guía, de tal forma que si dicha media corregida con el % reductor superara la velocidad máxima permitida, la velocidad a aplicar para el TRS sería la máxima permitida según guía. Idem si el límite superado fuera el inferior.
 - Las limitaciones de velocidades serán las siguientes:
 - Categorías 30/40 Entre 3,0 y 4,0 m/s
 - Categorías 50/60 Entre 3,5 y 4,5 m/s.
 - En caso de que solamente un equipo hubiera completado el recorrido sin ser eliminado, únicamente se cogería de referencia la velocidad de dicho equipo.
 - En caso de que todos los equipos de la manga/categoría resultaran eliminados, se mantendrá la velocidad media sugerida para cada categoría.
 - El comisario de la prueba será el encargado de verificar la correcta aplicación de dicho criterio.



- La labor del juez en este aspecto será:
 - Velar para que el diseño del recorrido se ajuste a las limitaciones de velocidades establecidas.
 - La correcta medición del recorrido.

Ejemplos posibles:

1. Los 2 mejores resultados superan límite máximo permitido
Velocidad equipo 1 = 5,35 m/s
Velocidad equipo 2 = 5,10 m/s
Media = $(5,35 + 5,10) / 2 = 5,22$ m/s
Ajuste = $5,22 - 10\% = 4,70$ m/s (como **NO** está dentro de los límites fijados, la velocidad a aplicar sería la máxima permitida: 4,5 m/s)
2. Los 2 mejores resultados no superan límite máximo permitido
Velocidad equipo 1 = 4,30 m/s
Velocidad equipo 2 = 3,80 m/s
Media = $(4,30 + 3,80) / 2 = 4,05$ m/s
Ajuste = $4,05 - 10\% = 3,65$ m/s (como está dentro de los límites fijados, esta sería la velocidad a aplicar)
3. Los 2 mejores resultados no superan límite mínimo permitido
Velocidad equipo 1 = 3,30 m/s
Velocidad equipo 2 = 3,10 m/s
Media = $(3,30 + 3,10) / 2 = 3,20$ m/s
Ajuste = $3,20 - 10\% = 2,88$ m/s (como está fuera de los límites fijados, debería ponerse 3,50 de velocidad a aplicar)

- El TRM será el resultado de multiplicar el TRS por 1,5
- No se permitirá a los guías sacar comida incluso estando eliminados ya que puede provocar la distracción de otros perros participantes.
- Podrán ser juzgadas por jueces regionales y nacionales.
- Tras la creación del comité de competición, será el comisario (representante de dicho comité) la máxima autoridad en la pista durante la celebración de la prueba.

c. MODALIDADES

c.1. Agility

c.1.1. Agility Junior - Juvenil

La modalidad Agility Junior/Juvenil será aquella en la que en su recorrido se pueda disponer de todos los obstáculos reglamentarios excepto el balancín.

En esta modalidad el número de obstáculos de contacto que podrán realizarse como máximo será de 2, siendo posible usar los 2 obstáculos de contacto reglamentados o el mismo obstáculo 2 veces.

El eslalom, la rueda, el muro solo podrán pasarse una vez por recorrido.

El primer y el último obstáculo del recorrido serán siempre vallas.

No se podrá situar dos obstáculos de contacto de forma consecutiva, ni poner una serie de vallas en línea recta antes de la subida de la empalizada.

Si el túnel rígido se sitúa debajo de la empalizada o de la pasarela, debe mantener una distancia mínima de un metro desde el centro de la entrada y salida del mismo hasta el borde más próximo del obstáculo de contacto.



c.1.2. Agility Estándar

La modalidad Agility Estándar será aquella en la que en su recorrido se pueda disponer de todos los obstáculos.

En esta modalidad, el número de obstáculos de contacto que podrán realizarse como máximo será de 3 y mínimo de 2 en grado Promoción y, de máximo 4 y mínimo 3 en Grado Competición.

El eslalom, la rueda, el muro solo podrán pasarse una vez por recorrido.

El primer y el último obstáculo del recorrido serán siempre vallas.

No se podrá situar dos obstáculos de contacto de forma consecutiva, ni poner una serie de vallas en línea recta antes de la subida de la empalizada.

Si el túnel rígido se sitúa debajo de la empalizada o de la pasarela, debe mantener una distancia mínima de un metro desde el centro de la entrada y salida del mismo hasta el borde más próximo del obstáculo de contacto.

c.2. Jumping

Son recorridos en los que no existen obstáculos de contacto (balancín, empalizada y pasarela).

El slalom, el muro y el túnel de lona, (se recomienda no utilizar el túnel de lona) se pasarán una vez por recorrido. El primer y el último obstáculo del recorrido, en todo caso, serán vallas.

En Nivel Competición y Juvenil habrá siempre una manga de Jumping en cada competición.

7. TEST DE SOCIABILIDAD y MEDICIÓN

El test de sociabilización se define como la prueba que tienen que pasar todos los perros antes de debutar para comprobar que están completamente sociabilizados tanto con otros perros como con las personas y su entorno.

El test de sociabilización se realizará a instancia del guía del perro previo a su debut en los Niveles de Iniciación o Promoción y tendrá que ser realizado por el juez de la competición.

Ningún perro podrá competir en ningún nivel, ya sea Iniciación, Promoción o Competición sin antes haber obtenido el Certificado de Aptitud en el Test de Sociabilización.

El juez de la competición certificará y firmará este Certificado de Aptitud en el Test de Sociabilización por duplicado, siendo una copia para el guía y otra para la Delegación de Agility de la Federación Balear.

La Delegación de Agility de la Federación Balear gestionará y dará registro a dichos test de sociabilización.

El juez durante la realización del test velará en todo momento por el bienestar del perro no permitiendo ni tolerando aquello que pueda causar sufrimiento físico o mental al animal.

Si el resultado del test resultara negativo, y el propietario no estuviese conforme con el resultado, puede solicitar presentar al perro para un segundo test, teniendo en cuenta que solamente se podrá realizar un segundo intento de test de sociabilización en el mismo año en curso.



El perro podrá pasar el segundo test de sociabilización bien por el mismo Juez o por uno diferente bajo el permiso y la autorización del primero. En caso de que no pueda ser realizado el test de sociabilización, por cualquier motivo, el propietario o persona responsable será informado de que el perro no puede ser testado y que por lo tanto no podrá participar en la competición.

Si el segundo test en el mismo año resultara igualmente negativo, para poder presentarse al siguiente año a pasar el test de sociabilización el guía o dueño del perro en cuestión, deberá obtener un certificado emitido por parte de un profesional del comportamiento canino o veterinario colegiado en el que de forma expresa detalle que dicho animal tiene un buen comportamiento cívico canino. Con dicho certificado volverá a realizarse un test de carácter al perro ante cualquier Juez que previamente le hubiera dado la calificación de negativo. Si en esta ocasión resultara positivo se incorporará al registro de test de sociabilización y podrá competir con normalidad.

En caso de no pasar el test deberá repetir el punto 8 de este apartado nuevamente permitiendo únicamente un intento de test de sociabilización al año.

Normas comunes del test de sociabilización

1. El juez debe asegurarse de que la zona en donde se va a efectuar el test sea un entorno lo suficientemente controlado para evitar reacciones incontroladas del perro que se va evaluar.
2. El perro será presentado con un collar o arnés y con correa no extensible.
3. El test consistirá en sencillas pruebas para verificar que el perro está correctamente sociabilizado con el entorno, otros perros, personas y se deja manipular de manera cómoda para poder ser medido de manera segura. En dichas pruebas el animal deberá mostrarse tranquilo y no mostrando agresividad.
4. Las pruebas de sociabilización con el entorno son aquellas que verifican el comportamiento del animal en el entorno de competición. Pueden ser realizadas con cortos paseos por el recinto competitivo y verificar que el animal no presenta agresividad alguna.
5. Las pruebas de sociabilización con otros perros son aquellas que verifican que ante la proximidad de otros perros, el animal que está siendo evaluado no presenta agresividad.
6. Las pruebas de sociabilización con otras personas son aquellas que verifican el comportamiento del animal con las personas tanto en presencia de su guía como en ausencia de su guía.
7. Las pruebas de manipulación le permiten evaluar al juez que el animal se deja manipular de manera cómoda para evaluar tanto su estado de salud física como para posteriormente poder ser medido de manera segura.
8. El Test de Sociabilidad de un perro tendrá una validez de 12 meses. Dando por hecho que la edad mínima en la que se deberá pasar el test es a los 12 meses (posible debut en grado iniciación)

MEDICIONES

La medición de altura de los perros se realizará conforme a las normas descritas a continuación:

1. Antes de los 18 meses, cualquier medición realizada será provisional.
2. La medición provisional se realizará a instancia del guía del perro previo a su debut en los Niveles de Iniciación o Promoción y podrá ser realizada por el juez



- de la competición, la finalidad de esta medición provisional es la de poder definir la clase del perro según su altura para que pueda competir.
3. Ningún perro podrá competir en los niveles: Junior/Juvenil, Iniciación, Promoción o Competición sin antes haber sido medido obteniendo el Certificado Provisional o Definitivo.
 4. El juez de la competición certificará y firmará este Certificado de Medición Provisional por duplicado, siendo una copia para el guía y otra para la Comisión de Agility de la FBC.
 5. La delegación de Agility de la Federación gestionará y dará registro de dichas mediciones provisionales.
 6. La medición será oficialmente definitiva cuando el perro tenga 18 meses cumplidos y sea medido por el comisario con cualificación reconocida a tal efecto por la Real Federación Española de Caza.
 7. El competidor será el responsable de llevar los impresos formalizados para test de carácter de esta Federación el día de la medición.
 8. La medición oficial definitiva tendrá que realizarse a petición del guía en aquellas competiciones en que se realicen Mediciones Oficiales.
 9. Cuando la Medición Oficial Definitiva se realice en competición, la Comisión de Agility de la Federación Balear de Caza coordinará con los comisarios medidores las competiciones en donde vaya a realizarse.
 10. El comisario o juez medidor certificará y firmará el Certificado de Medición Oficial por duplicado, una copia será para el guía y otra se remitirá a la Delegación de Agility de la Federación Balear de Caza.
 11. Mientras que la Delegación de Agility de la Federación Balear de Caza no tenga en su poder su copia firmada y certificada por el comisario/juez no se podrá dar como oficial dicha medición.
 12. La Delegación de Agility de la Federación Balear de Caza gestionará y dará registro de dichas mediciones oficiales; así mismo remitirá a la Comisión de Agility de la Real Federación Española de Caza dichas mediciones oficiales para que así conste y sean convalidadas a nivel nacional.
 13. En todo caso, las mediciones oficiales definitivas, siempre se realizarán en los Campeonatos de la Comunidad Balear.
 14. Todo perro que opte a disputar el Campeonato de la Comunidad Balear deberá de tener una medición oficial definitiva antes de poder disputarlo.
 15. En aquellas temporadas que el Campeonato de la Comunidad Balear se dispute en formato Liga, la Delegación de Agility definirá aquellas competiciones en donde se realizarán mediciones oficiales, existiendo un mínimo de tres competiciones: una en cada isla. Ningún equipo podrá optar a los puestos de honor si no cuenta con el Certificado de Medición oficial definitivo.

Normas comunes de medición

1. El juez medidor debe asegurarse de que exista una superficie lisa disponible, de al menos 1 m x 1 m. que será utilizada como zona de medición y procurar que la zona donde se va a efectuar la misma sea lo suficientemente tranquila y no sujeta a interrupciones que puedan excitar al perro.
2. El perro debe ser presentado con un collar o arnés que deje libre la región de la cruz.
3. El Juez designado procederá a la medición después de identificar al perro por medio del chip y su cartilla veterinaria o pasaporte correspondiente.
4. El perro estará con el cabeza en una posición de perpendicularidad natural, el cuello siempre más alto de la horizontal y con las manos alineadas (paralelas entre sí y perpendiculares al suelo). Los dos pies deben estar con el peso bien



-
- repartido y tan perpendicular al suelo como se pueda.
5. La medida debe realizarse en la cruz, es decir, la parte más alta de la escápula u omóplato, si es necesario por palpación, y marcada antes de proceder a la medición.
 6. El Juez que va a efectuar la medición será responsable de la barra de medida, asegurándose de su exactitud.
 7. Si el perro presentado a la medición no se encuentra en las condiciones idóneas para ser medido o si las condiciones de la zona de medición no son las correctas, el juez podrá negarse a realizar la medición siendo su decisión determinante.
 8. El Juez que ha realizado la medición deberá rellenar el Certificado de medición y remitirlo a la Delegación, donde será registrado y cumplimentado.

Medición en Competición

1. Si en una competición, un perro no está en posesión del Certificado de Medición, ya sea Provisional o Definitivo, no podrá tomar parte en la misma a no ser que el presidente del club organizador autorice su medición, siempre y cuando se den las condiciones necesarias y descritas en el punto anterior de este mismo artículo. En este caso el Juez procederá a expedir un Certificado provisional que deberá tramitarse de acuerdo con lo descrito anteriormente.
2. Si el Presidente de algún club estima que la alzada de un perro no se corresponde con la que figura en el Certificado Oficial de Medición o existen otros condicionantes eventuales, podrá pedir en cualquier momento de la temporada competitiva que se vuelva a medir, siempre que haya otro juez o un comisario de medición. Los resultados de la competición estarán supeditados a esta medición. Negarse a esta medición entrañará la descalificación de la competición.
3. La condición física del perro, en el momento de la medición, debe ser tal que el perro pueda competir en opinión del juez consensuada con el veterinario de la competición; si no sucediera esto o el perro no está preparado suficientemente para la medición, el presidente del club organizador de la competición, informará de estos detalles al propietario o persona responsable y la medición no se llevará a cabo, y por lo tanto no podrá participar en la competición.
4. Por motivos de seguridad no deben acompañar al perro para la medición más de dos personas. A cualquier persona que impida el trabajo de los comisarios de medición o que no coopere se le solicitará que abandone el área de medición. El juez puede rehusar medir un perro en la competición si considera que los responsables del perro interfieren u obstruyen su trabajo.
5. Si el Juez no puede medir al perro, o el propietario no está conforme con el resultado, puede solicitar presentar al perro para una segunda medición, teniendo en cuenta que solamente se podrá realizar un intento de segunda medición.
6. El perro será medido en la segunda medición bien por el mismo Juez o por uno diferente bajo el permiso y la autorización del primero. En caso de que no pueda ser medido de nuevo, por cualquier motivo, el propietario o persona responsable será informado de que el perro no puede medirse y que por lo tanto no podrá participar en la competición.

8. JURADO DE COMPETICIÓN

En todas las competiciones de la Real Federación Española de Caza será preciso que exista un Jurado de Competición en base al Art. 16 del Reglamento General de Competiciones de la Real Federación Española de Caza.



FUNCIONES:

- a) Decide su inicio, finalización o en su caso, suspensión.
- b) Verifica que las instalaciones deportivas sean aptas para el desarrollo de la competición.
- c) Vigila el cumplimiento de las Reglas Técnicas, pudiendo examinar: licencias federativas, certificado de sociabilización y medida del perro de cualquier participante de la competición, obstáculos, estado de las instalaciones deportivas, interpretación de los reglamentos, etc.
- d) Conformar y rubrica el Acta definitiva de la competición.
- e) Resolverá también las reclamaciones que presenten los participantes sobre los resultados o puntuaciones provisionales, siempre que se interpongan en un plazo no superior a los 20 minutos desde su comunicación provisional.

Será un órgano que velará para que las competiciones se desarrollen con la mayor diligencia y calidad posible y no interferirá en una decisión deportiva entre el juez y un competidor.

COMPOSICIÓN:

El Jurado de Competición estará integrado, al menos, por tres miembros mayores de edad.

Su composición se dará a conocer antes del inicio de la competición y lo formarán:

- Juez de la Competición
- Presidente del club organizador o un representante de éste designado por el mismo
- Comisario designado por el comité de competición.

De entre sus miembros se designará al Presidente del Jurado de Competición, que será siempre el comisario designado por el comité de competición, quien a su vez constituirá la máxima autoridad deportiva de la prueba o competición.

Todas las decisiones o acuerdos del Jurado de Competición en relación a las Reglas Técnicas o de la competición serán inapelables.

9. MONTAJE DEL RECORRIDO E INSTRUCCIONES A LOS ASISTENTES DE PISTA Y COMPETIDORES

El montaje del recorrido siempre es supervisado personalmente por el juez de la competición.

Tras las instrucciones y una vez que los competidores hayan reconocido el recorrido, no se permitirán realizar cambios sobre el mismo, o sobre el tiempo estipulado, una vez que estos datos hayan sido anunciados por el juez.

Antes de iniciar la competición, se informará a los asistentes de pista y ayudante sobre todo lo que se requiera de ellos para el buen funcionamiento de la prueba.

Las instrucciones pueden ser menos elaboradas o dejadas en manos de la organización si los organizadores y ayudantes tienen experiencia.

Importante: El ayudante de juez y el cronometrador no pueden ser reemplazados hasta que haya terminado la clase

Se deberá informar a los asistentes de pista y autoridades de la competición sobre lo siguiente:

a) Ayudante de juez

Cómo el juez indicará las faltas, los rehúses y eliminaciones.

Cómo debería llenarse la hoja de control de resultados.

El ayudante del juez debe observar siempre al juez, jamás al perro y seguir observando al juez hasta que el perro haya finalizado el recorrido y por lo tanto, haya dejado de



juzgar.

Dónde se ubicará el juez en el recorrido durante la competición.

Dónde debería ubicarse el ayudante a fin de poder ver siempre al juez - y moverse si es necesario.

Cómo indicará al juez que ha habido 'tres rehúses'.

b) Secretario (resultados)

Cómo debería completarse la plantilla de resultados.

Que el juez de agility verificará los resultados durante la competición.

Que durante la competición, la plantilla debe mostrar siempre los últimos resultados.

Que el juez debe ser informado de inmediato si surge un problema.

c) Asistente de guía (control puerta entrada)

Que es responsable de que se respete el orden de competición.

Que, según el orden de salida preestablecido, debería haber siempre de tres a cinco perros y guías junto a la puerta de prering .

El juez explicará con precisión cuándo quiere que el guía y perro siguiente entren a pista.

d) Cronometrador

Se le explica cuándo debería iniciarse y detenerse el cronometro.

Se le explica que el tiempo debería empezar:

- Al saltar la primera valla
- Al pasar por debajo la primera valla
- Al pasar la línea de partida por el costado izquierdo o derecho de la valla.

Que el tiempo **jamás** debería detenerse antes de que el perro cruce la línea de llegada (excepto cuando ha sido eliminado).

El tiempo de recorrido siempre se tiene que llevar por 2 cronómetros, uno de los mismos no se parará nunca hasta el final del recorrido, independientemente de si el juez pita un eliminado o no a fin de poder corregir dicho juicio en caso de que fuese erróneo por cualquier motivo y, en dicho caso, evitar que el guía y el perro deban repetir el recorrido.

El cronometraje se detiene cuando el perro salva la última valla correctamente. Esto significa que el perro salta desde el lado correcto (no importa si derriba el palo - ¡falta!).

La carrera aún no ha terminado y aún no hay que detener el cronometraje cuando el perro pasa por debajo de la última valla o la pasa por el costado izquierdo o derecho.

Que el tiempo que se le pasa al ayudante siempre debería ser con centésimas de segundo.

Que puede soltar al perro de la línea de salida tras la señal del juez.

Ambos cronometradores deberían permanecer en el mismo lugar durante la competición.

Que sólo debería llevar a cero el cronómetro después de haberse asegurado de que el ayudante ha anotado el tiempo (le muestra el reloj al ayudante para que pueda anotar el tiempo en la plantilla de juzgamiento).

El cronómetro manual nunca parará cuando falle el electrónico.

e) Asistente de pista

Deberá tensar el túnel flexible después de cada carrera y comprobar la rueda después del recorrido de cada perro.

Asegurar los obstáculos asignados para que sean exactamente los mismos para todos los perros.

Que la altura de los saltos sea la misma para todos los perros.



Que no pueden abandonar el espacio asignado antes de que termine cada categoría.

f) Juez de apoyo en zonas de contacto

Deberá ser siempre un juez oficial.

Solo marcará las faltas en la zona de contacto

g) Instrucciones a los competidores

El juez deberá:

- Establecer si es necesaria alguna traducción.
- Informar a los guías sobre los parámetros de pista (la longitud del recorrido y el Tiempo Estándar y Máximo)
- Indicar cómo se dará la señal de salida.
- Indicar cómo se indican las faltas, rehúses y eliminaciones y qué sucede tras una eliminación.
- Recordar a los guías que deben continuar la carrera salvo que él les ordene detenerse.
- Recordar los aspectos del reglamento que considere oportunos
- Indicar como actuará el equipo de pista en los saltos que se repitan

10. DISEÑO DEL RECORRIDO

La finalidad del recorrido es hacer que el competidor conduzca a su perro, por una serie de diversos obstáculos, en un orden establecido (en las modalidades agility y jumping), con el menor número de fallos y en el menor tiempo posible.

Dependiendo de la colocación y del sentido de los obstáculos sobre el terreno, estos proporcionarán un mayor o menor grado de dificultad y velocidad.

La superficie mínima del ring necesaria para la instalación de un recorrido será de 24 metros x 40 metros, siendo recomendable una superficie de 30 metros x 40 metros. Podrán homologarse superficies no rectangulares mientras cumplan las medidas mínimas. También podrá ser homologado un terreno que no cumpla con los metros establecidos por alguno de los lados, siempre que tenga 800m² o más.

La naturaleza del terreno no debe suponer peligro alguno para ningún miembro de los equipos competidores, y debe permitir una carrera cómoda y fluida tanto para perro como para guía.

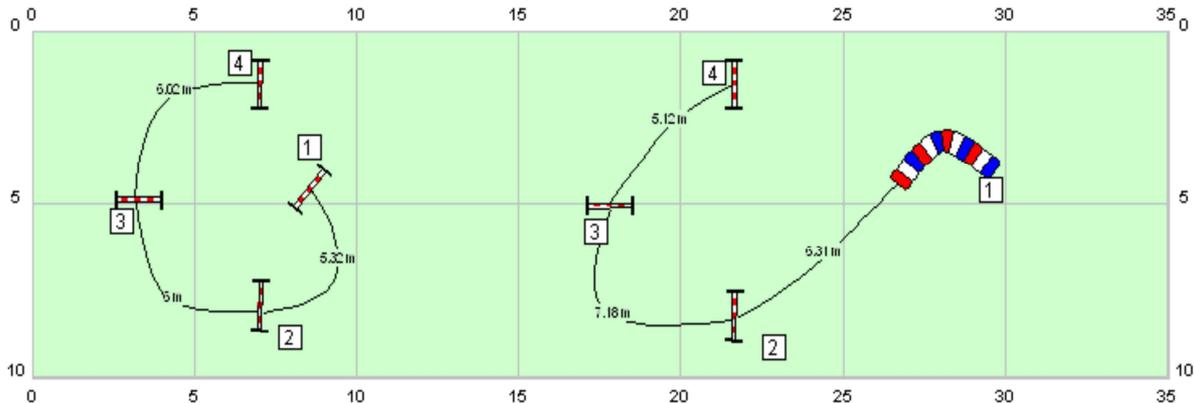
El trazado del recorrido deberá permitir ser realizado con soltura, fluidez y sin tropiezos, pero no debe estar exento de dificultades o trampas.

El primer y último obstáculo no podrá utilizarse como obstáculo intermedio del recorrido.

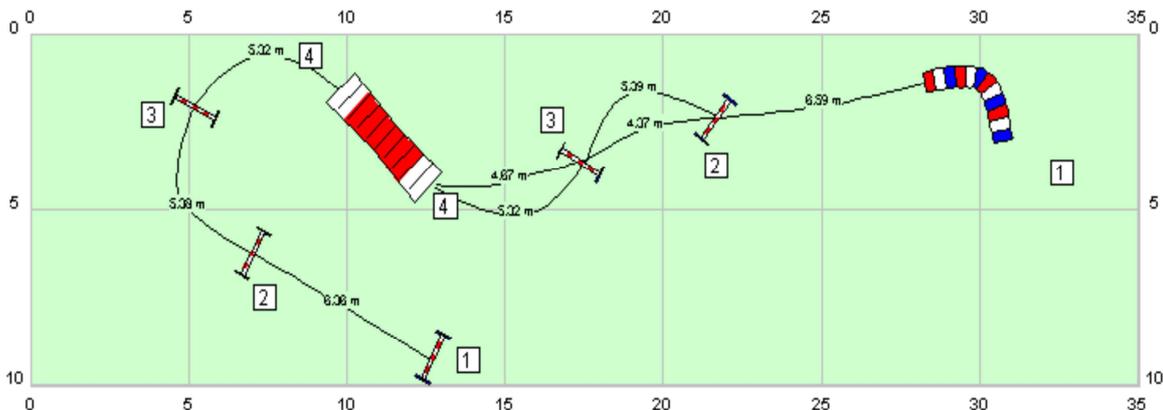
El plano del recorrido debería ser dibujado a escala y debería poder estar disponible, con copias, el día de la competición.

La distancia entre obstáculos deberá ser de 5 a 8 metros.

Las distancias deberán medirse por la línea trazada por la mayoría de los perros en su trayectoria natural; y no la que el juez prefiera que el perro tome para que las distancias sean las reglamentarias (**entre 5-8 m.**)



La secuencia 2-3-4 es exactamente la misma en ambas situaciones, pero debido a que hay otro ángulo de aproximación al número 2 y el perro lleva una velocidad mayor, las distancias entre 2-3 y 3-4 no son iguales. La diferencia de velocidad y aproximación cambia la línea del perro alrededor de un metro entre 2-3 y 3-4.

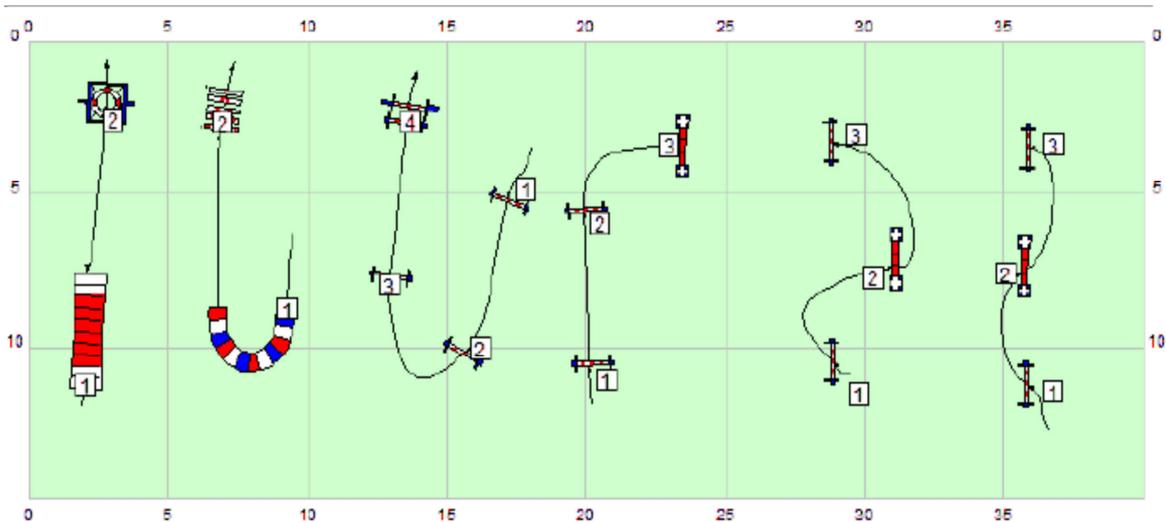


La secuencia 3-4 es exactamente la misma tanto desde la izquierda como desde la derecha. La distancia y ángulo 2-3 son iguales. En el lado izquierdo, la distancia entre todos los obstáculos respeta las reglas. A la derecha, el juez podría medir las distancias, de acuerdo con las reglas, si mide igual que como lo hizo en el lado izquierdo. No obstante, la mayoría de los perros seguirá una línea en que las distancias son más cortas que lo estipulado en las reglas. Posiblemente esta situación sea peligrosa pues los perros intentarán alcanzar la rampa A con mucha velocidad y poca distancia para prepararse para la rampa (rampa A en un ángulo de aproximación).

El primer y último obstáculo deberá ser una valla.

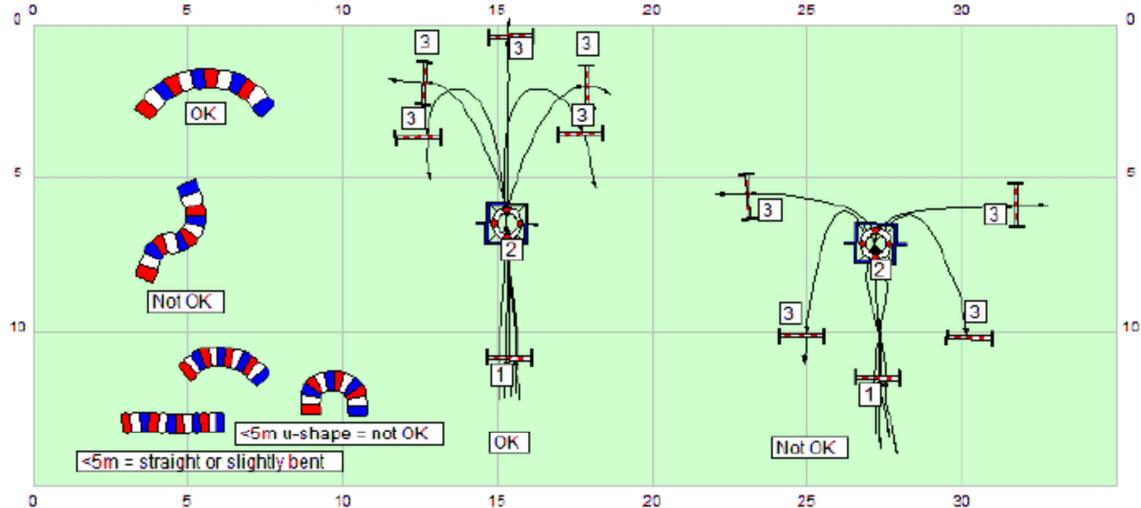
Por seguridad:

- El perro debería tener una aproximación recta al salto de longitud, aro y vallas agrupadas (saltos dobles). También deben considerarse la aproximación y velocidad del perro con relación a los obstáculos de contacto.
- El muro/viaducto tiene que ser ubicado de tal modo que no resulte peligroso para el perro golpear la torre en su dirección de salto; deben evitarse las curvas cerradas hacia el muro/viaducto.
- El túnel rígido sólo puede curvarse en una dirección. No puede tener forma de letra "S".
- Los túneles de una longitud inferior a cinco metros no deberán tener una curva de más de 90°
- Evitar las curvas cerradas después del aro
- Hay que ser consciente de que los guías deben tener la posibilidad de pasar los obstáculos por ambos lados. La única excepción es el túnel por debajo del viaducto o rampa A.
- Un juez debe ser consciente de las aproximaciones en ángulo al túnel flexible.



1. Aproximación recta al aro desde un contacto = OK
2. Aproximación recta al salto de longitud desde un túnel = OK
3. Aproximación recta desde 3 al salto doble, el perro ya tiene una aproximación recta a las vallas mientras está saltando 3 (la línea desde el punto de aterrizaje a 3 le da al perro una aproximación recta) = OK
4. Aproximación al muro = OK
5. La línea desde el punto de aterrizaje a 2 resulta en una aproximación segura al muro = OK
6. En esta situación (serpentina), la línea desde el punto de aterrizaje después de 1 a 2 la convierte en una aproximación muy cerrada al muro = el perro corre peligro de golpear la torre = NO OK

Considerando la aproximación a los obstáculos que deberían tener una aproximación recta: debe considerarse la aproximación y la velocidad del perro desde el obstáculo previo, y en su trayectoria natural.



CONCEPTOS BÁSICOS para el diseño

a) INERCIA

Es la propiedad que tienen los cuerpos de permanecer en su estado de reposo relativo o de movimiento relativo. O dicho de forma general es la resistencia que opone la materia a modificar su estado de movimiento, incluyendo cambios en la velocidad o en la dirección del movimiento. Como consecuencia, un cuerpo conserva su estado de reposo relativo o movimiento rectilíneo uniforme relativo si no hay una fuerza que, actuando sobre él, logre cambiar su estado de movimiento.

b) TRAYECTORIA NATURAL

Será aquella que, siguiendo un movimiento rectilíneo uniforme trazaría el perro de no existir una fuerza que actuara sobre él provocando un cambio en su estado de movimiento.

Es decir, la trayectoria que seguiría por su propia inercia.

c) FUERZA CENTRÍFUGA

Fuerza ficticia que aparece cuando se describe el movimiento de un cuerpo en un sistema de referencia en *rotación*.

El calificativo de "centrífuga" significa que "huye del centro".

En efecto, un observador no inercial situado sobre una plataforma giratoria siente que existe una «fuerza» que actúa sobre él, que le impide permanecer en reposo sobre la plataforma a menos que él mismo realice otra fuerza dirigida hacia el eje de rotación.

Así, aparentemente, la fuerza centrífuga tiende a alejar los objetos del eje de rotación.

d) SENTIDO

Cada una de las **2 orientaciones** opuestas contenidas en la **dirección** de una línea recta.

Orientaciones:

1. SENTIDO RELOJ (dirección orientación a la derecha)
2. SENTIDO CONTRA RELOJ (dirección orientación a la izquierda)

CAMBIO DE SENTIDO: Pasar de una orientación a otra.

e) ENERGÍA CINÉTICA

Es aquella energía que posee debido a su movimiento.

Se define como el trabajo necesario para acelerar un cuerpo de una masa determinada desde el reposo hasta la velocidad indicada.

Una vez conseguida esta energía durante la aceleración, el cuerpo mantiene su energía cinética salvo que cambie su velocidad.

Para que el cuerpo regrese a su estado de reposo se requiere un *trabajo negativo* de la misma magnitud que su energía cinética.

FLUIDEZ

Cuando se alcanza y se permite mantener la máxima energía cinética, liberando de tensiones, bloqueos, e inhibiciones (interrupciones), permitiendo un movimiento armónico, libre y equilibrado.

f) ÁNGULOS EN EL RECORRIDO

ASPECTOS A TENER EN CUENTA a la hora de diseñar

a) Principios básicos

1. *Velar por la integridad física del perro y del guía*

El diseño de un recorrido debe estar planteado priorizando en todo momento la integridad física de los participantes.

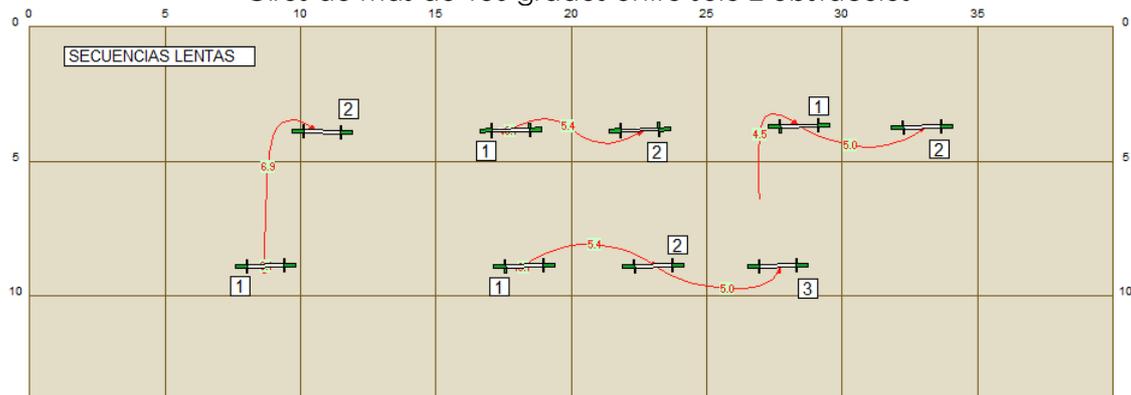
El diseño del recorrido debería ser seguro, incluso cuando existiera una mala ejecución por parte del equipo participante.

2. *Procurar la máxima fluidez*
3. *Permitir la mejor visibilidad para el juez*

El diseño de un recorrido debería permitir al juez controlar todas las áreas del mismo, con el fin de tener la mejor visión en todo su desarrollo.

b) Situaciones que obligan a reducir la velocidad en un recorrido

- “Out” encarando el salto en perpendicular
- Serpentinando y cosidos con las vallas dispuestas a poca distancia
- Giros de más de 180 grados entre solo 2 obstáculos



c) Nivel que se va a juzgar, y nivel de exigencia requerido para cada nivel.

El juez debe ser consciente del grado de dificultad que se debe exigir a cada nivel competitivo.

Así mismo, debe ser consciente del nivel de la prueba que se dispone a juzgar (prueba regional, nacional, final,...) para adaptar el nivel de exigencia técnica del recorrido al nivel de la competición.

d) Procurar evitar repetir recorridos completos

Aunque se trate de diferentes niveles de competición.

Para evitar la mecanización del perro, y la observación de otros guías.

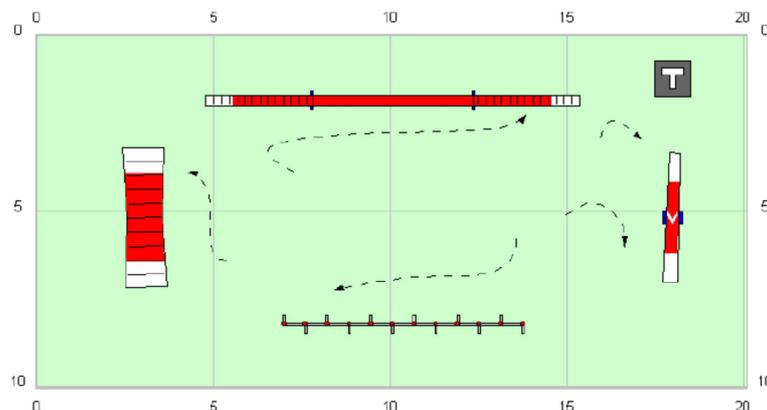
Modificar como mínimo una parte del recorrido y la disposición de los obstáculos.

e) Clasificación de obstáculos

Obstáculos principales

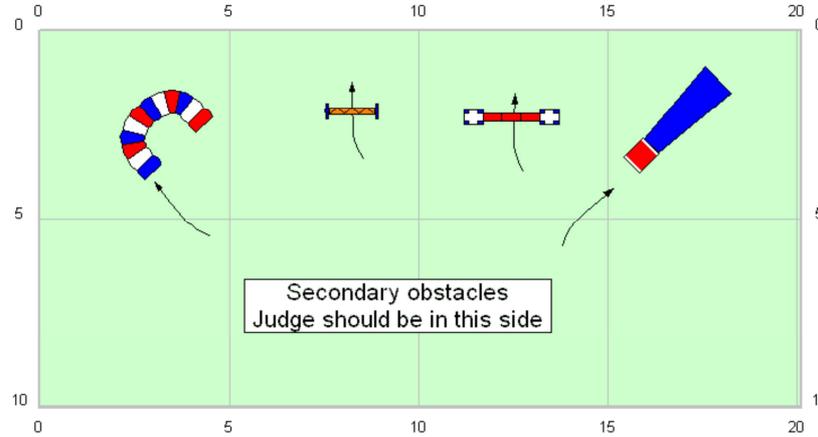
Rampa A - Viaducto - balancín – Eslalon – Mesa

El juez deberá intentar siempre estar suficientemente cerca del perro mientras sortea estos obstáculos (sin estar en el camino del guía).



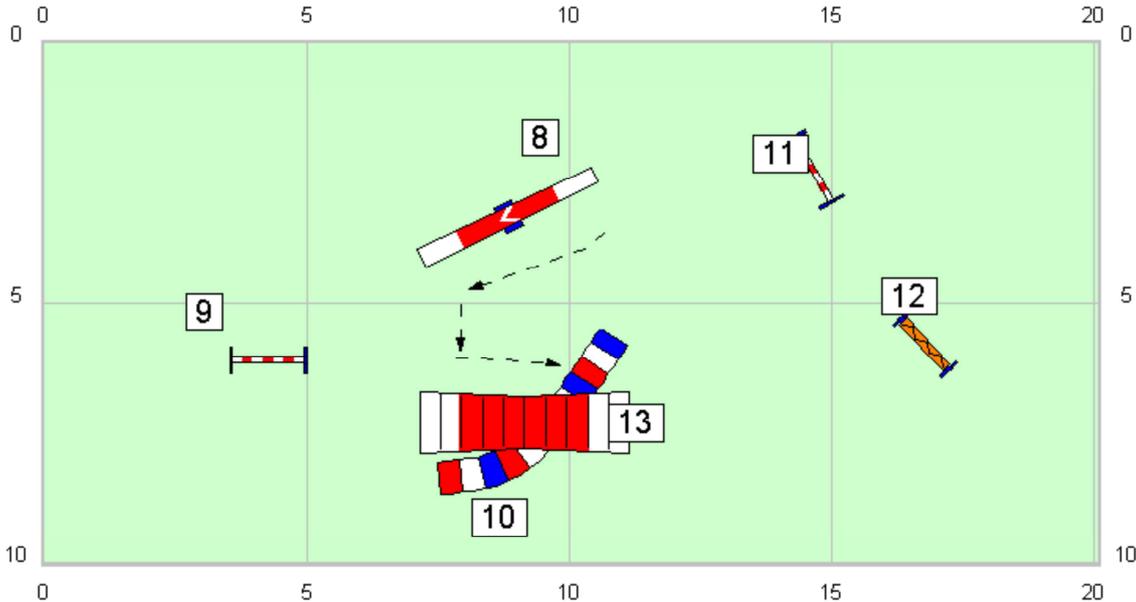
Obstáculos secundarios

Túnel rígido - Túnel flexible - Aro - Salto en largo - Panel con cepillo - Pared - Valla con un panel macizo



Con estos obstáculos (principales y secundarios), el juez deberá asegurarse de estar en la posición correcta para ver rehúses, entradas correctas y los que se pasan de largo.

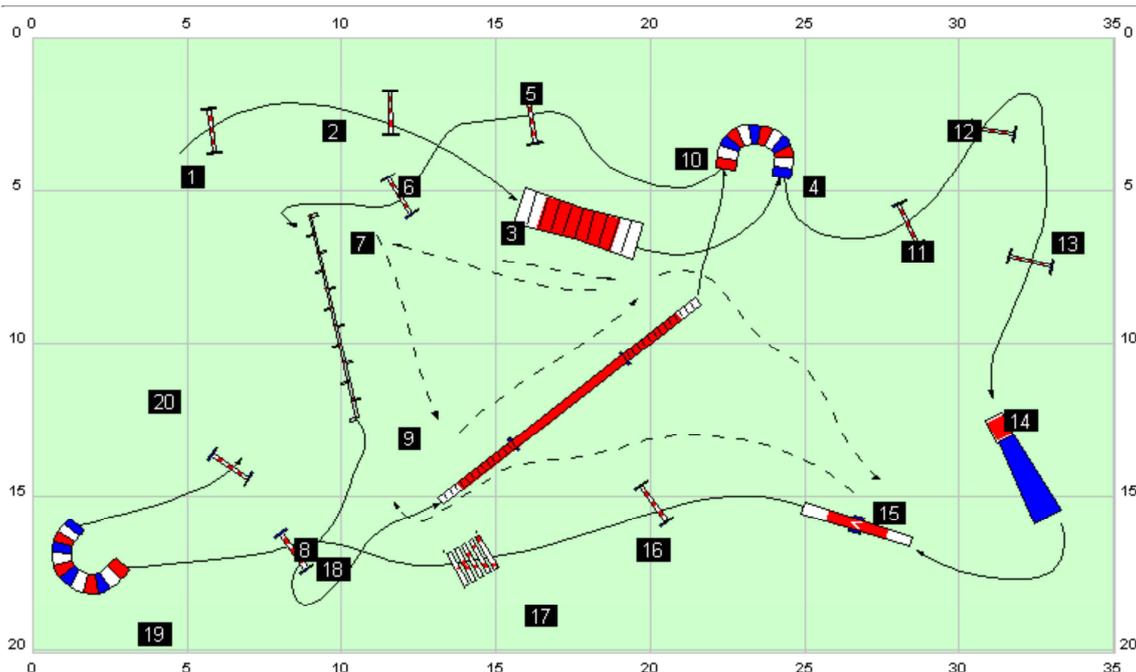
Dificultad con obstáculos secundarios en el recorrido



El juez no puede ver la entrada al túnel (10), no puede ver el rechazo en la valla de 12

Otros obstáculos

Las vallas simples o agrupadas no plantean problemas especiales para el juez. El juez deberá estar alerta para ubicarse en un ángulo leve a estos obstáculos para que pueda ver las vallas derribadas o los posibles rehúses.



El juez espera junto al obstáculo principal 3, mirando los contactos, espera a que el perro entre en el túnel, se mueve al ángulo correcto para ver el ingreso al eslalon, sigue al perro al viaducto, espera en el contacto superior y se mueve con el perro al inferior.

El juez espera que el perro ingrese al túnel y se mueve (mientras el perro sortea 11-14) a 14-15 (verificando el ingreso al túnel flexible) y mira al último obstáculo principal 15, se mueve despacio al triángulo 7-9 y ve al perro entrar al túnel 19.

Directivas

- Mientras juzga al perro, el diseño del recorrido debería permitir al juez hacer esto con un paso normal. Incluso a costado de la pasarela es mucho más difícil enfocar los contactos si hay que correr.
- Nunca debe parecer que el juez de agility no puede hacer frente a la velocidad del perro.
- El recorrido debe tener el grado justo de dificultad. Un recorrido debería ser fluido y evitar determinadas trampas (cuando el obstáculo que se supone que el perro no debería sortear está demasiado cerca del correcto)

Se debe evitar lo siguiente:

- Poner la mesa cerca del inicio del recorrido o próximo al final; lo ideal es ubicarla a mitad del recorrido.
- Ubicar dos obstáculos principales, uno después del otro (con excepción de la mesa).
- Usar vallas más de una vez si no hay tiempo de volver a levantarlas cuando son derribadas.
- Curvas cerradas en el recorrido, que llevan al guía al camino del juez - especialmente tras los obstáculos de contacto y eslalon.
- Usar más de un salto agrupado y muro/viaducto por recorrido.
- Menos de seis (con contactos) u ocho (sin contactos) obstáculos entre la primera y segunda vez en que se usa un obstáculo.

Concepto de DIFICULTAD, TRAMPA, PUNTO NEGRO O ZONA DE RIESGO

En el diseño de un recorrido el juez no debe perseguir buscar la eliminación o penalización constante.

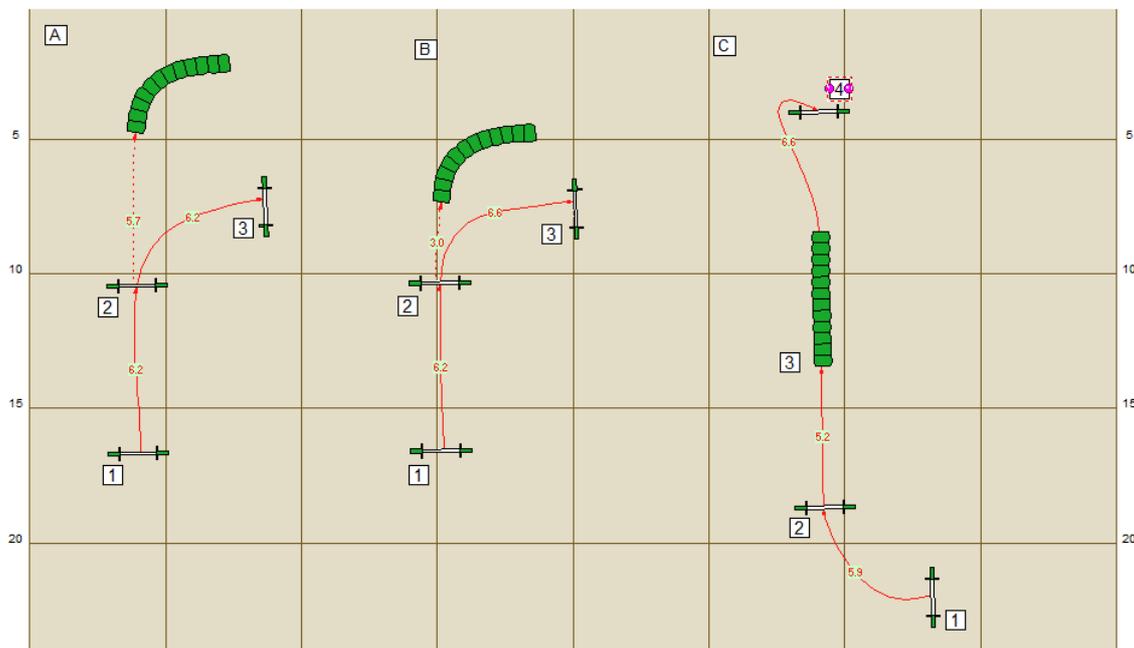
El **nivel de dificultad** de un recorrido no se debería medir por el número de situaciones propicias de eliminación o penalización; sino por la exigencia de recursos técnicos que se obligue a utilizar al guía para poder completar el mismo de forma satisfactoria.

Toda secuencia que contemple un cambio de sentido ya obligará a la utilización de algún recurso técnico.

Entenderemos como **trampa o punto negro**, aquella situación en la que, de no utilizarse algún recurso por parte del guía, y siempre el perro avanzaría en la dirección natural (trayectoria rectilínea – por su inercia -), ello le llevaría a ejecutar un obstáculo que no correspondería según el orden del recorrido; o bien a trazar una línea no idónea para continuar con el recorrido; lo que pudiera llevarle a perder tiempo, o cometer algún otro error en el orden del recorrido.

En este sentido, se intentará respetar siempre una **DISTANCIA MÍNIMA DE MANIOBRA** entendiendo la misma como el espacio que el perro por su complejión física necesita para poder maniobrar habiendo sido correctamente informado por su guía (a mayor tamaño, mayor distancia de maniobra)

Así mismo, se procurará siempre plantear situaciones en las que se conceda la posibilidad real de que el guía pueda actuar con la anticipación necesaria para informar al perro.



A-B. Después del salto 2 todos los perros necesitarán un espacio para poder aterrizar. Este espacio necesario será mayor cuanto más aceleración y más grande sea el perro.

La secuencia A sería un planteamiento totalmente correcto de trampa, donde se respeta la DISTANCIA MÍNIMA DE MANIOBRA (la trampa está a 5,7 m). Es una secuencia en la que si el guía no informa correctamente al perro, este se dejará llevar por su inercia y por su campo visual y entenderá que debe acometer el tubo.

En la secuencia B, no existe distancia de maniobra para poder contemplar el desplazamiento natural que requiere acometer el salto 2. La propia caída natural de salto introduciría a la mayoría de perros en la boca del tubo.

La secuencia C sería una trampa extrema, donde la mayoría de los guías tendrían muy difícil poder informar al perro para que completara la secuencia correctamente.



11. MONTAJE DEL RECORRIDO

Usar sólo los obstáculos descritos en el reglamento (también en clases no oficiales).
Por la seguridad del perro, el juez debe inspeccionar los obstáculos para asegurarse de que no son peligrosos.

Los obstáculos defectuosos no deben utilizarse.

Las vallas deberían tener la menor cantidad posible de postes posible.

El salto agrupado debería tener un solo poste delante y detrás.

Los postes que marcan las esquinas del salto de longitud se ubican de modo tal que pueden volver a ser puestos en la misma posición si son derribados.

Los números deben ubicarse de tal modo que no entorpezcan al perro o guía durante su carrera.

Antes de las instrucciones, el juez de la competición se asegura de:

- Que el recorrido es lo que él esperaba y es seguro tanto para el perro como para el guía.
- Que se parece al diseño.
- Que todos los obstáculos están firmemente ubicados y fijados

Antes de que empiece el primer perro, el juez de agility se asegura de que:

- Todos los ayudantes fueron correctamente instruidos y que están donde deben
- Todos los obstáculos están puestos correctamente

Los postes que marcan el inicio y el final del recorrido deben estar ubicados de modo tal que el perro no tenga otra opción que pasar entre ellos.

Un recorrido debe diseñarse y construirse de modo tal que:

- Contenga trampas coherentes
- Para los espectadores sea divertido de observar
- Pueda ser juzgado sin problemas y sea seguro
- Sea fluido, incluso para las clases más avanzadas (el tiempo de recorrido exigido también puede ser un grado de dificultad)

Se ahorra tiempo cuando:

- No se usa la mesa.
- El recorrido se acorta.
- La entrada se usa de manera óptima de modo tal que el siguiente perro puede comenzar más rápido.
- Hay una entrada y una salida separada (alguien ubica la correa cerca del fin).
- El ayudante y el cronometrador están ubicados próximos entre sí.
- Las vallas de inicio y final están cerca de la entrada/salida de la pista.
- El diseño del recorrido evita que el guía avance demasiado antes de que el perro comience.

12. TIEMPO DE RECORRIDO ESTÁNDAR Y MÁXIMO

Para calcular el tiempo de recorrido estándar, el juez de agility debe conocer primero la longitud exacta del recorrido.

Se recomienda una rueda de medir para determinar el largo del recorrido (el método más preciso)

El juez debe medir la línea natural que el perro usará cuando sortee el recorrido. Esto significa que, por turno, se mide la línea interna y la externa. Lo ideal sería medir desde



- Se debe exigir menor velocidad en recorridos con:
 - Trazados con ángulos superiores a 180°
 - Tubos en “U”
 - Mayor número de obstáculos

El juez deberá observar la clasificación final para valorar su acierto en la fijación de la velocidad y así poder sacar sus propias conclusiones. Es conveniente no fijarse en los equipos más rápidos ni los menos rápidos.

13. INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

- Demora en salida

- + de 20 segundos desde el silbido del juez = ELIMINACIÓN

- Detenciones durante el recorrido

- Cualquier detención/parada = REHÚSE (con independencia de si ha sido ordenada o no por el guía) (excepto en zonas de contacto)

- Tocados

- Partimos de la base que tras el silbido del juez, el guía no puede volver a tocar el perro. Por tanto, cualquier voluntariedad en el contacto tras la orden de salida del juez debería interpretarse como ELIMINADO.
- FALTA = Ligero contacto del guía sobre el perro con miras a obtener una cierta ventaja, sin condicionar a la trayectoria del perro.
- Siempre que exista contacto que implique desviar la trayectoria del perro en beneficio de conseguir una trayectoria determinada (sea para evitar o para provocar una determinada situación) se considerará ELIMINACIÓN

- Rehúses

- Detención frente al obstáculo
- Todas las entradas en el eslalom que no se realicen correctamente al encarar desde la primera puerta

- Llamadas a pista

- 5 minutos 1er participante
- 3ª llamada a pista = ELIMINADO

- Caída de participante

1. Cuando el miembro accidentado del equipo no consiga reincorporarse de inmediato:
 - *Caida del Perro* = Se entenderá que el perro haya podido sufrir algún mal por lo que no se permitirá continuar ni reiniciar por la seguridad del perro.
 - *Caida del Guía* = Si la caída ha sido motivada por algún elemento mal dispuesto, o alguna circunstancia que hubiera podido condicionar la carrera o equilibrio del guía, se podrá considerar hecho fortuito con opción a reiniciar el recorrido respetando penalizaciones hasta ese punto si el guía confirma que su estado le permite continuar.

Si la caída o lesión no hubiera sido provocada por nada en concreto, será decisión del guía, continuar la carrera o interrumpirla sin poder concluir el recorrido, asumiendo su eliminación.

2. Con reincorporación inmediata (con muestra evidente de que no se ha



sufrido mal):

- Se entenderá como pérdida de tiempo pudiendo continuar siempre que no exista contacto entre perro y guía

En ningún caso se permitirá continuar o reiniciar un recorrido cuando haya signos evidentes de que el perro haya sufrido algún mal.

- **Perros lesionados**

Por lo general el juez debe cerciorarse de que el perro esté en el más óptimo estado de salud para competir.

No se deberá permitir la participación de un perro con signos evidentes de algún problema físico.

Cualquier señal de cojera o problema físico evidente debería suponer que el juez eliminara sin dejar participar al equipo competidor.

Ningún perro puede participar con elementos artificiales tales como vendajes o protecciones.

La seguridad e integridad física del perro debe ser PRIORITARIA.

13. JUICIOS

El juez es responsable de lo que sucede en la pista y debe asegurarse de que todo se desarrolle lo más fluidamente posible.

Los guías no pueden llevar a sus perros a la pista sin correa y collar.

La actuación de cada perro debería juzgarse correctamente – con ese propósito, el juez debe moverse siempre a la posición adecuada en el recorrido. No obstante, la posición del juez no debe interferir con el perro o guía.

Siempre es una buena idea repasar algunas veces el recorrido o trazada que se va a juzgar antes del comienzo de la competición. Asegúrese de no cruzarse frente al perro o el guía cuando se dirigen hacia usted.

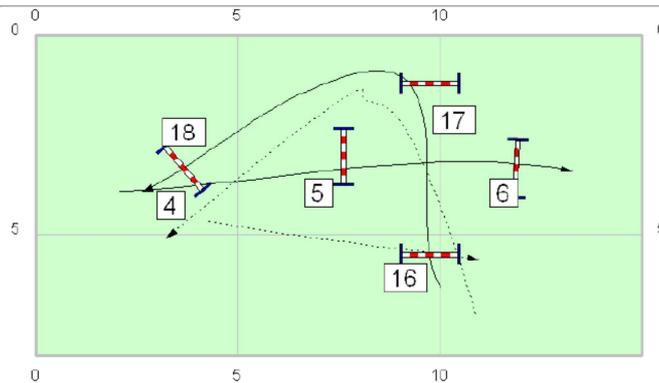
La posición del ayudante debe permitirle ver al juez todo el tiempo. No obstante, si es necesario, se le puede pedir al ayudante que se mueva. Si momentáneamente el ayudante no viera al juez debido a un obstáculo tal como la rampa A, este último debería mantener el brazo levantado el tiempo suficiente como para asegurarse de que el ayudante ha visto la señal.

El juez nunca debe dejar de mirar al perro mientras esté en la pista, incluso después de haber sido eliminado.

14. JUICIO SOBRE OBSTÁCULOS ESPECÍFICOS

Valla

Que el perro desplace un poste de modo tal que no esté más en su altura original (un poste no tiene que caer al suelo para que haya falta) es una falta.



El perro derriba 4 = falta
El guía derriba 16 mientras el perro salta 6 = eliminación
El guía derriba 16 mientras el perro salta 17 = falta (por tocar el obstáculo)

Obstáculos de contacto

El juez debe concentrarse en la zona de contacto para evaluar si el perro puso una pata en ella.

Este método es mejor que el de concentrarse en el perro: una pata trasera en la zona de contacto podría ser vista cuando el perro baja del obstáculo.

Se considera que el perro ha dejado el obstáculo cuando las cuatro patas están en el suelo.

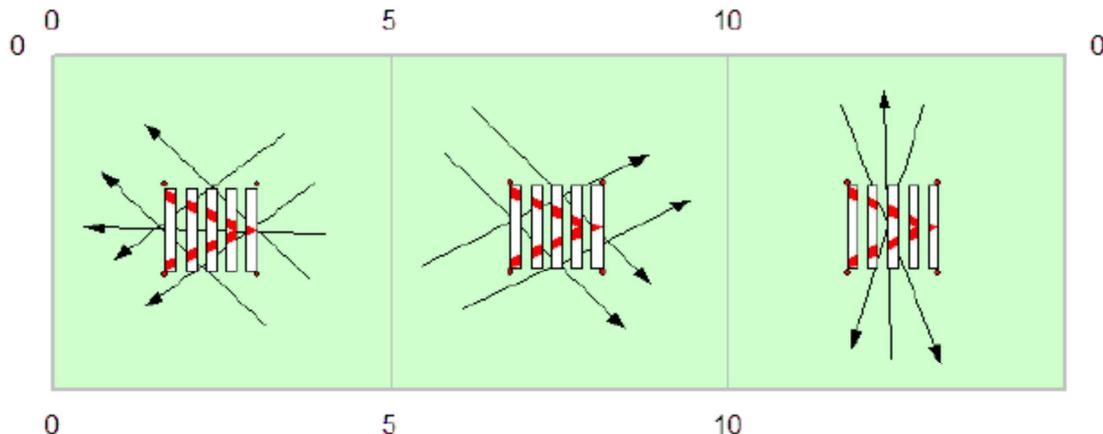
Un perro no puede recibir una falta ni un rehúse por detenerse, retroceder, girar o ir en la dirección equivocada mientras que esté en el obstáculo. El perro, por supuesto, debe completar el obstáculo correctamente.

Un perro puede ser detenido en la zona de contacto, aun en parte en el suelo y en parte en el obstáculo.

Una vez que el perro ha dejado el obstáculo, por ejemplo tocando el suelo con las cuatro patas, o dos al aire y dos al suelo, será eliminado si vuelve a poner una pata en el obstáculo o tocarlo con cualquier parte del cuerpo.

Salto de longitud

Los postes marcadores en las cuatro esquinas del salto de longitud son sólo una ayuda para el juzgamiento. Ayudan a determinar si el perro ha sorteado el obstáculo correctamente. Por ello no hay falta si el perro o el guía tocan o derriba uno de estos postes, aun cuando esto provoque la caída de una de las unidades.



Ejemplos de eliminaciones – rechazos
1. El perro entra o sale saltando en largo en la dirección opuesta = E
2. El perro entra y sale saltando hacia el costado en la dirección correcta = R

3. El perro entra y sale saltando de un lado a otro = R
Caminando/saltando sobre el Salto en Largo
Si el perro camina o trota sobre los elementos del salto en largo = R
Si el perro salta y se ladea sobre los elementos del salto en largo = F

Eslalom

Si el perro abandona la línea que le permitiría el movimiento continuo hacia adelante = F

Rueda Magnética

Si el perro pasando por en medio de la rueda, esta se abre, no se pitará nada y seguirá el recorrido con normalidad.

Si el perro rehusara la rueda y esta se abriera por el contacto con el perro, se pitaría Eliminado ya que se consideraría destrucción del obstáculo que debiera repetir.

Descripción de "abandonar la pista" (eliminación por "falta de control")

El perro encontró algo fuera de la pista que le resulta a todas luces más atractivo que quedarse dentro.

El guía intentó llamar a su perro varias veces (min 3 veces), pero sin éxito.

Mesa

El perro debería estar sobre la mesa con las cuatro patas.

Mientras está sobre ella, sólo la mesa debería sostenerlo.

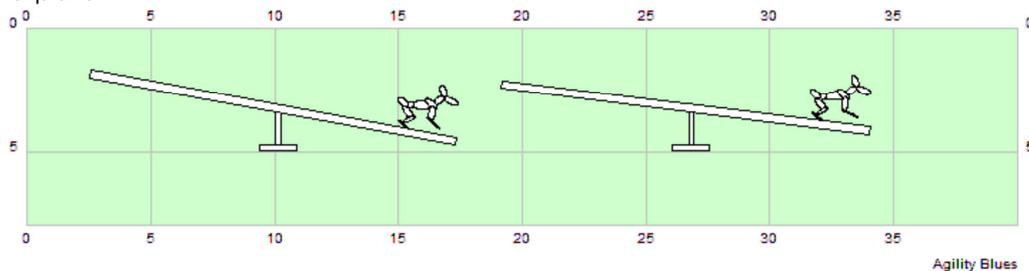
Parar al perro durante el recorrido

Rehúse = Un perro que recibió un rehúse por quedarse parado en el recorrido no debería recibir otro hasta haber dado al menos otro paso.

Juzgamiento de la salida "FLY" del balancín

No es muy fácil juzgar cuando se sale volando del balancín.

Definición de abandono del Balancín: "patas en el aire, sin ningún tipo de contacto de la pata"



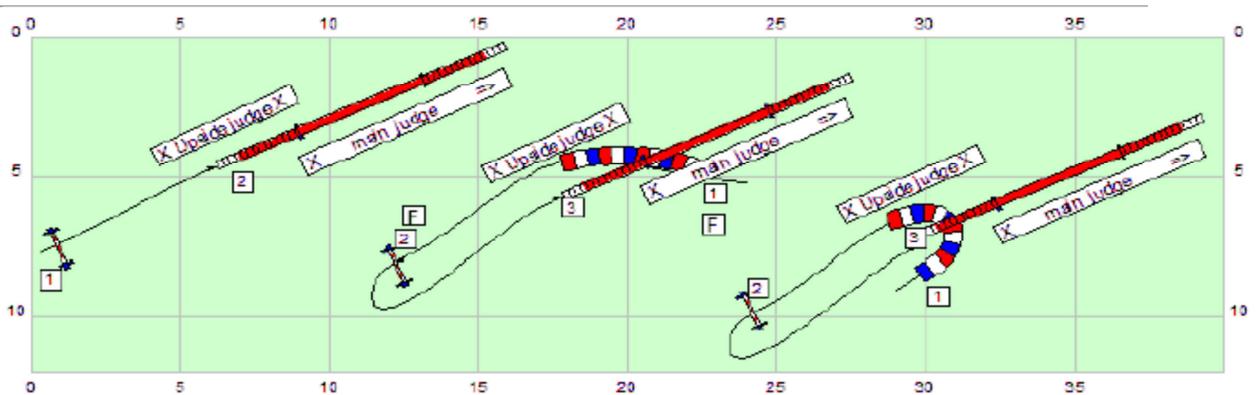
1. Justo antes de que el balancín toque el suelo: el perro empuja el balancín hacia el suelo, aunque sigue habiendo contacto de las patas traseras cuando el balancín toca el suelo = OK

2. Esta situación es más difícil de juzgar. El perro también empuja el balancín hacia abajo, pero uno no puede asegurar que el balancín realmente toca el suelo antes de que la última pata trasera deja de estar en contacto con el balancín. Así que se le da al perro el beneficio de la duda.

3. En caso de abandonar el balancín sin que el extremo posterior al eje haya tocado el suelo y sin tocar la "Zona de Contacto" será penalizado SOLO con una FALTA.

Segundo juez en la parte superior de la pasarela

Si hay un juez asistente actuando en el recorrido, sólo está autorizado a juzgar el contacto superior de la pasarela (y el área intermedia alrededor de la parte superior de la pasarela mientras el perro se acerca corriendo a la pasarela, si es necesario ver ejemplo).



Si hay un asistente (segundo juez) juzgando el contacto superior de la pasarela, ambos jueces deben tener en claro qué juzga cada uno:

1. El área en que el juez asistente es responsable del juzgamiento de la zona de contacto, contacto del perro/obstáculos y rehúses – esto hasta que el perro esté en el tablón horizontal con las cuatro patas.
2. En este caso, el asistente también observa la salida del obstáculo 1 (túnel - incluyendo la eliminación del perro si debiera ir al túnel en lugar del obstáculo 3, pasarela)
3. Si el túnel está puesto en forma de letra u, como en el ejemplo 3, el juez asistente debe entonces juzgar también el ingreso al túnel así como los puntos previamente mencionados.

Secuencia de inicio

El perro rehúsa el primer obstáculo y el guía lo ubica nuevamente en la posición de inicio (su movimiento natural es frenado por el guía).= E

Reanudación

Cuando se quiere reanudar, deberían observarse los siguientes puntos:

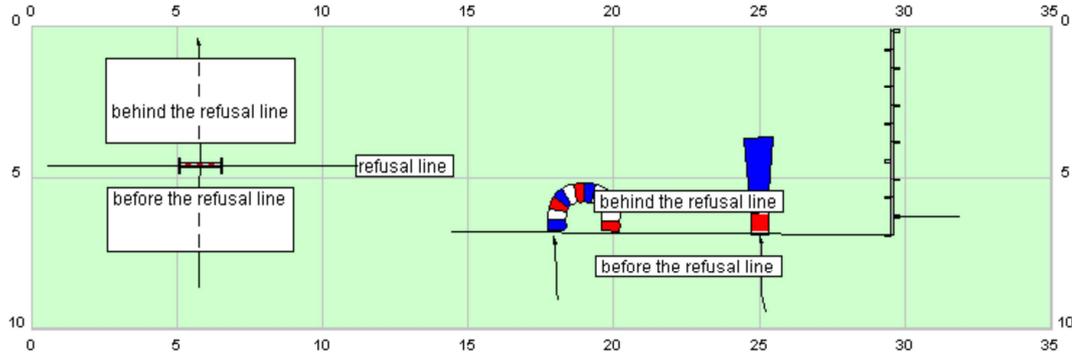
1. Controlar las faltas anteriores a la detención del perro
2. El juzgamiento recomenzará en el punto de detención del perro.
3. El recorrido debería ser hecho siguiendo la secuencia correcta y que los competidores den todo de sí.
4. El juez puede decidir penalizar al perro si tiene la sensación de que el guía no está volviendo a correr limpiamente.

Tabla Resumen de medidas de obstáculos

CATEGORIA	ATURA PERRO		ALTURA SALTOS	SALTO AGRUPADO			SALTO DE LONGUITUD		RUEDA (parte baja interior)
	A la cruz			ALTURA		DIST ANCIA	DIST ANCIA	ELE MENTOS	
	De	A Menos		1º PALO	2º PALO				
Toy	0 Mm	300 Mm	30 Cm.	20 Cm.	30 Cm.	27 Cm.	40 Cm.	2	27 Cm.
Small	300 Mm	400 Mm	40 Cm.	30 Cm.	40 Cm.	36 Cm.	70 Cm.	3	36 Cm.
Medium	400 Mm	500 Mm	50 Cm.	35 Cm.	50 Cm.	45 Cm.	100 Cm.	4	45 Cm.
Large	500 Mm		60 Cm.	45 Cm.	60 Cm.	60 Cm.	130 Cm.	5	54 Cm.

13. LINIA DE REHÚSE

Definición de REHUSE = Rechazar, renunciar. Haber estado en disposición/situación de ejecución y no haber ejecutado.



Se puede separar el área alrededor de un obstáculo:

En dos áreas por una línea (línea de rehúse – Refusal line) siguiendo una línea recta del lado de aproximación del obstáculo.

El lado por el cual el perro debería acercarse al obstáculo es llamado "lado anterior a la línea de rehúse".

El otro se llama "lado posterior a la línea de rehúse".

Si el perro comienza a encarar el obstáculo desde el lado anterior a la línea de rehúse, no se le permite pasar esta línea de rehúse. Si lo hace, recibirá un rehúse.

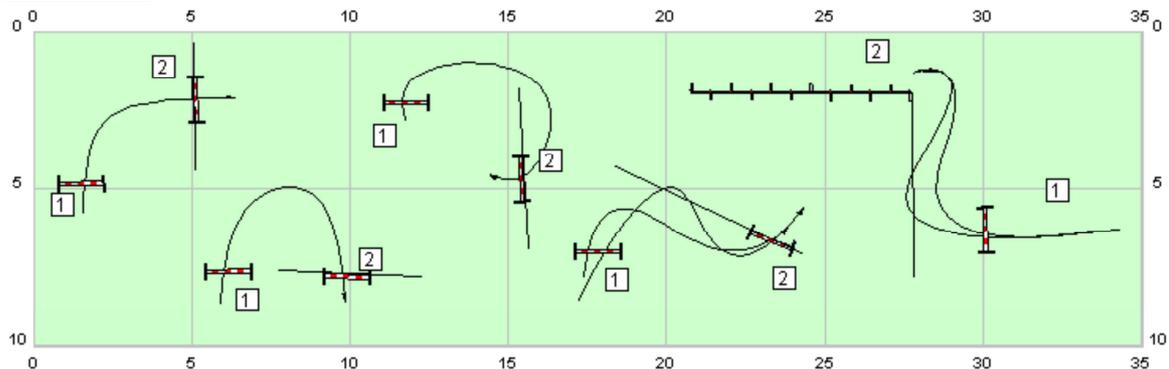
Si el perro comienza en el lado posterior a la línea de rehúse (LR), tiene que pasar la línea de rehúse (LR) una vez.

Si lo hace más de una vez sin sortear el obstáculo, recibirá un rehúse.

El juez debe ser muy cuidadoso al diseñar su recorrido y no acercarse demasiado al perro a la LR cuando está sorteando el recorrido.

Sólo logra complicar la decisión de si es o no un rehúse.

Se considerará la distancia de 1 metro alrededor del obstáculo como área de acometida

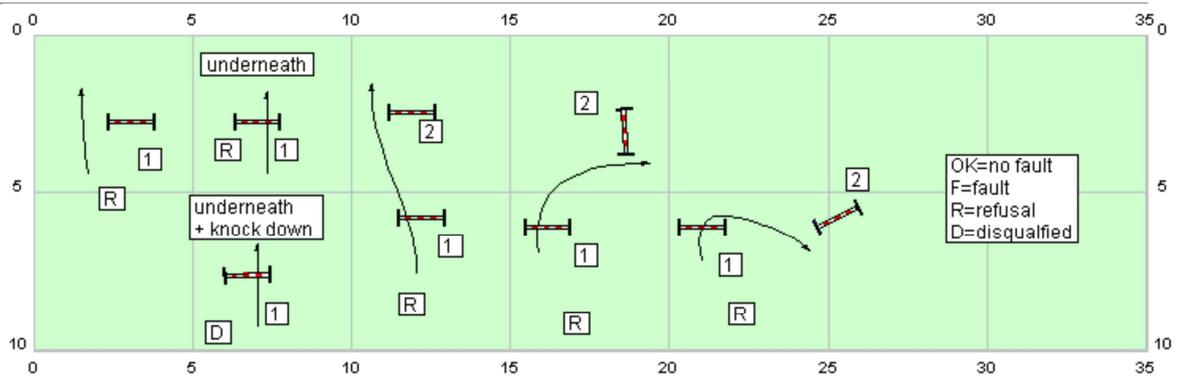


Ejemplos:

1 y 2. Todos los perros aterrizarán antes de la línea LR del siguiente obstáculo.

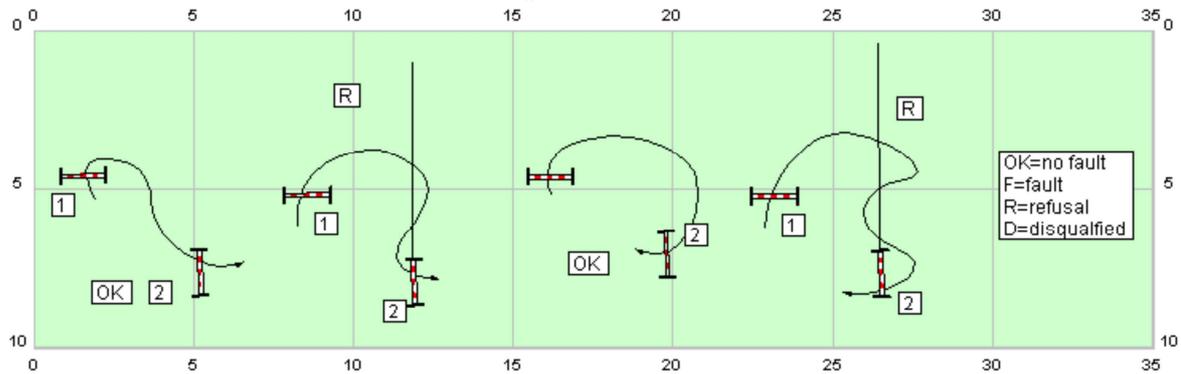
3. Todos los perros aterrizarán detrás de la LR del siguiente obstáculo.

4 y 5. Los perros de tranco corto y los lentos aterrizarán antes de la LR del siguiente obstáculo y pueden girar hacia el 2; los perros de tranco largo y los que son muy rápidos aterrizarán antes de la LR del siguiente obstáculo pero debido a la forma de su cuerpo o velocidad no pueden girar sin pasar la LR.



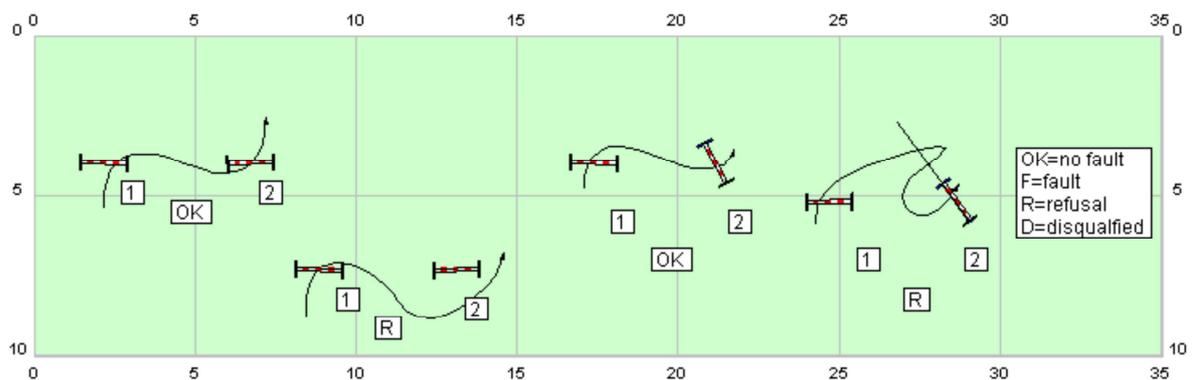
Ejemplos:

1. El perro se pasa de la valla 1 = R
2. El perro pasa por debajo = R
3. El perro pasa por debajo, derribando el listón = R. Si hace caer una ala o la mueve sería destrucción de obstáculo a repetir por lo que sería eliminado = D
- 4., 5. y 6. El perro aterrizas antes de la línea LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = R



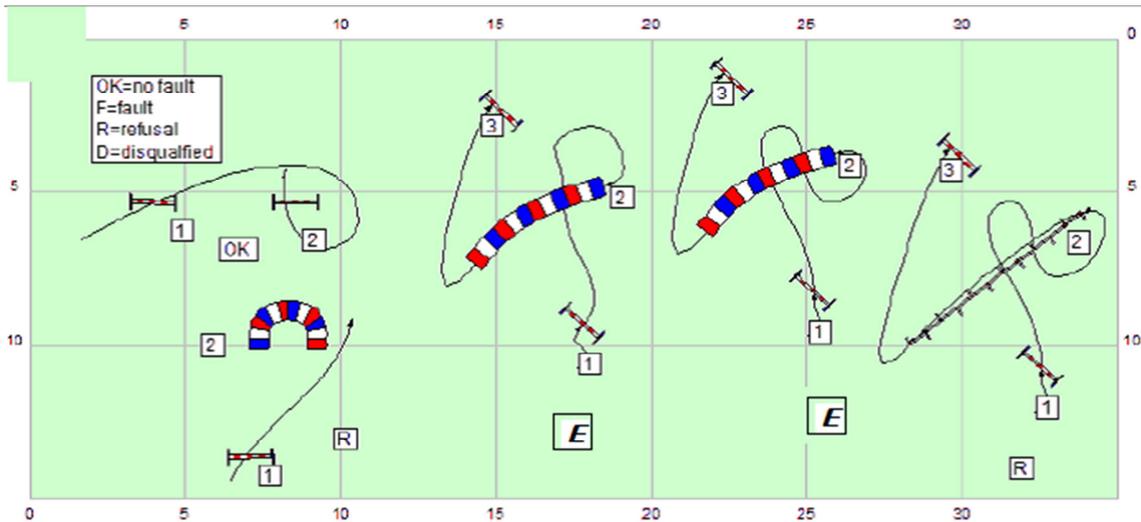
Ejemplos:

1. El perro aterrizas antes de la LR del siguiente obstáculo sin pasarla = OK
2. El perro aterrizas antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola dos veces = R
3. El perro aterrizas detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
4. El perro aterrizas detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola más de una vez = R



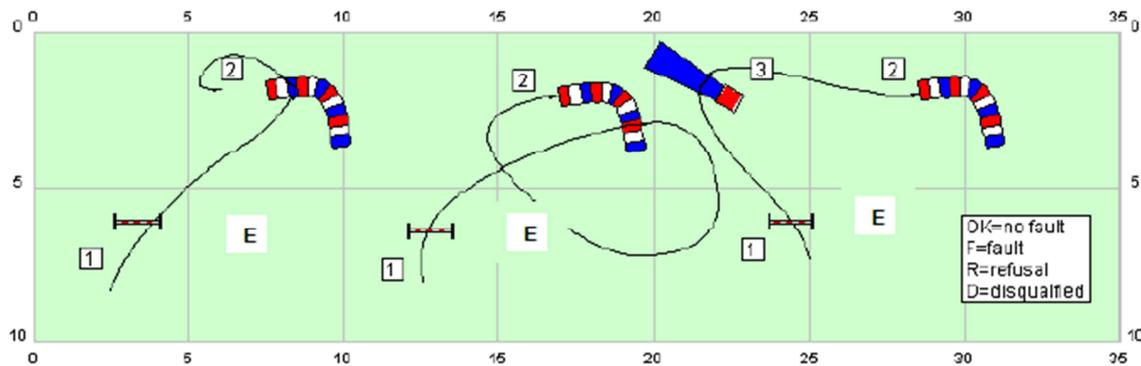
Ejemplos:

1. El perro aterrizas detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
2. El perro aterrizas detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola más de una vez = R
3. El perro aterrizas antes de la LR del siguiente obstáculo, sin pasarla = OK
4. El perro aterrizas antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R



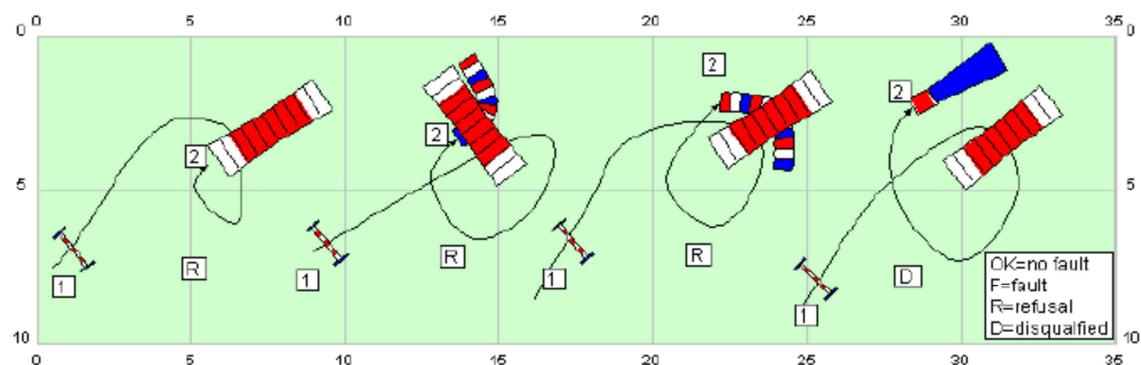
Ejemplos:

1. El perro aterriza detrás de la LR del siguiente obstáculo, pasándola sólo una vez = OK
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando una vez sobre el obstáculo siguiente, ingresando al siguiente obstáculo (túnel) = E
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando dos veces sobre el obstáculo siguiente, ingresando al siguiente obstáculo (túnel) = E
5. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando una vez sobre el siguiente obstáculo, ingresando al obstáculo siguiente (eslalon) = R (un recorrido equivocado no es E)



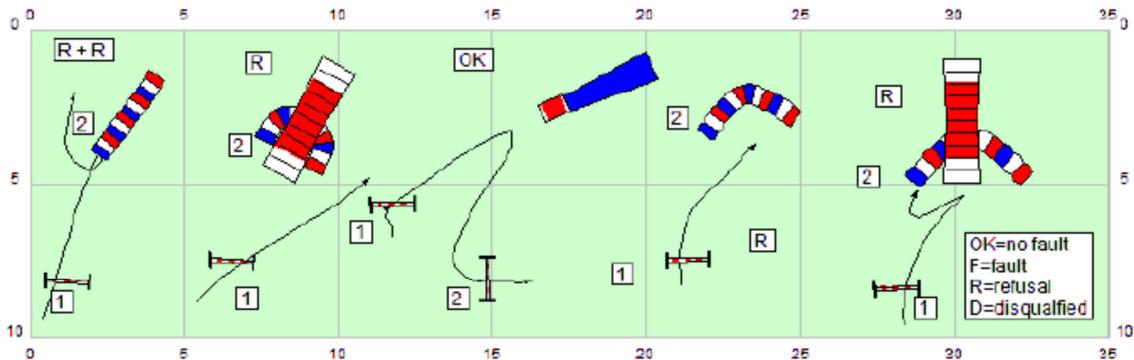
Ejemplos:

1. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, saltando sobre el obstáculo que debería tomar = E
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, saltando sobre el obstáculo que debería tomar = E
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, saltando sobre el obstáculo que no se le permite tomar = E



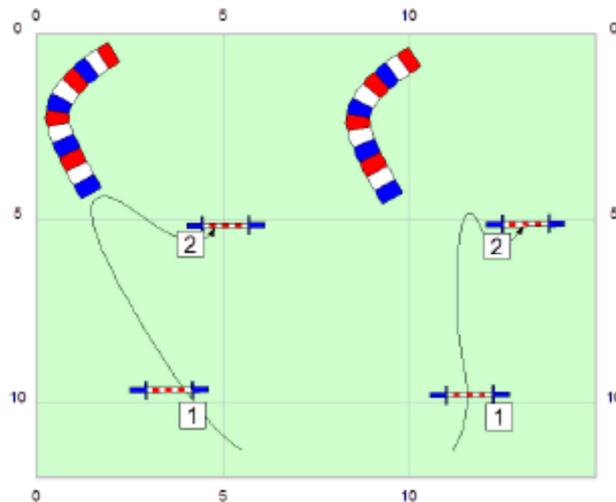
Ejemplos:

1. El perro aterrizo antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando por debajo del obstáculo que debería tomar = R (no D)
2. El perro aterrizo antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar pero que en esta situación –creada por el juez– que no puede evitar = R (no D)
3. El perro aterrizo antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar pero que en esta situación –creada por el juez– que no puede evitar = R (no D)
4. El perro aterrizo antes de la LR del siguiente obstáculo, pasando bajo un obstáculo que no se le permite tomar = D



Ejemplos:

1. El perro entra correctamente al túnel, retrocede (primer R), pasa la LR del túnel (2do. R) = R + R
2. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
3. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez intentando ir al obstáculo erróneo = OK (cuando el perro pasa la LR no ha visto el obstáculo que se supone que debe sortear a continuación)
4. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez = R
5. El perro aterriza antes de la LR del siguiente obstáculo, pasándola una vez yendo hacia la rampa A = R (el perro ve el túnel cuando se dirige a la rampa A)



Ejemplos:

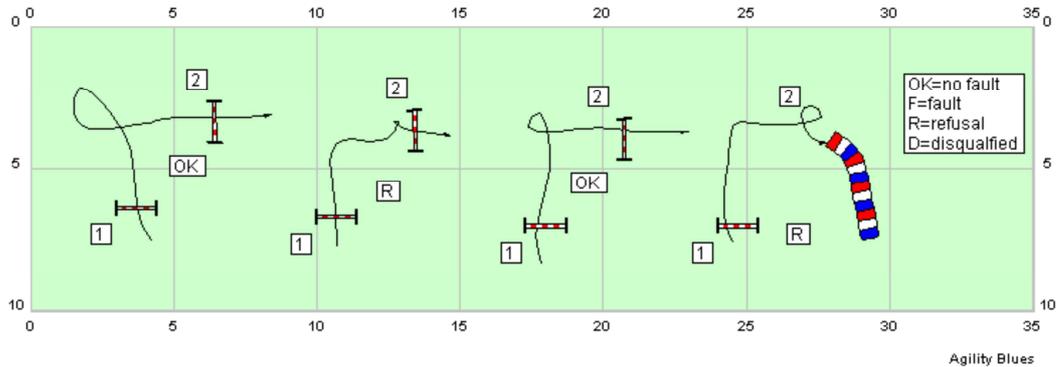
Rechazo dirigiéndose/sin dirigirse al obstáculo equivocado.

1. El perro aterriza antes de la LR del obstáculo siguiente, pasando esta línea una vez, mientras está en un área en que no podría ir al obstáculo correcto = OK
 2. El perro aterriza antes de la LR del obstáculo siguiente y pasa una vez esta línea = R
- Las dos situaciones son claras. Situación 1 = OK, 2 = R

En toda situación intermedia, tendrá que decidir el juez en el momento.

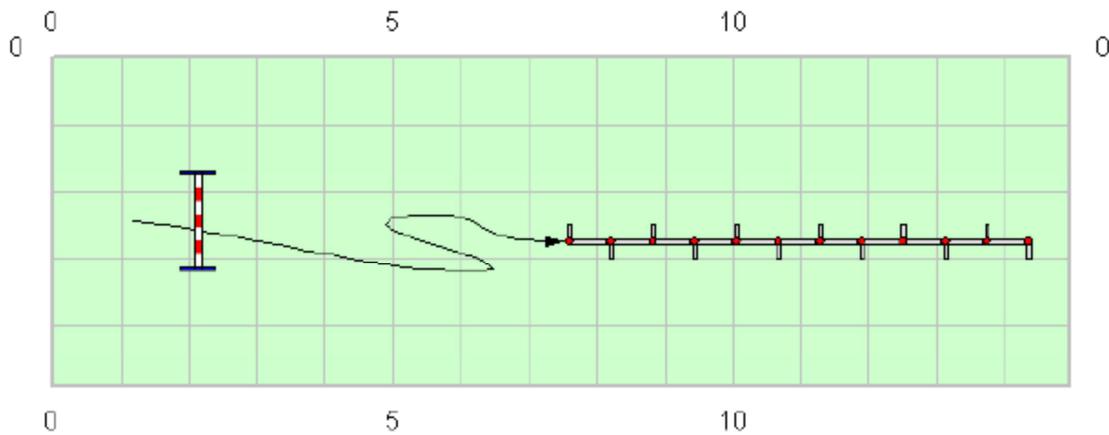
Si un perro se queda parado o gira en el área donde debería tomar envión el perro será penalizado con un rechazo.

El área "para tomar envión" depende del tamaño de los perros. Los perros de zancada corta automáticamente tienen áreas más pequeñas "para tomar envión" que los de zancada larga. El juez tiene que decidir en el acto. Cuando el perro gira y el juez piensa: "¿Por qué el perro no tomó envión?", debería recibir un rechazo.



Ejemplos:

1. El perro gira en un área donde no puede tomar envi6n para la valla 2 = OK
2. El perro gira en un 6rea donde debera tomar envi6n = R
3. El perro gira en un 6rea donde no puede tomar envi6n para la valla 2 = OK
4. El perro gira en un 6rea donde debera introducirse en el t6nel (tomar envi6n) = R



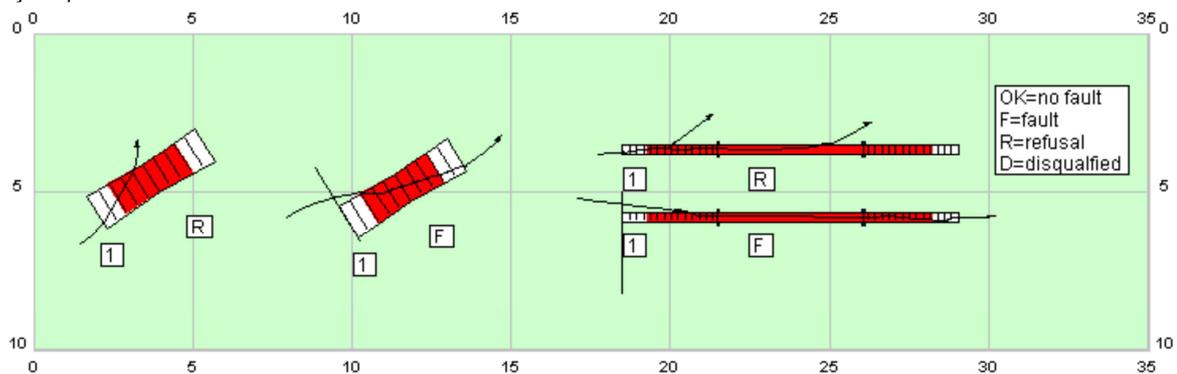
El perro se vuelve en donde debera introducirse en el eslalon (tomar envi6n) = R

Contactos

Dividir los obst6culos de contacto en 6reas delante y detr6s de la LR no funciona realmente porque la situaci6n es algo distinta.

Aun cuando el perro est6 detr6s de la LR, siguen siendo capaz de subir al obst6culo, en cuyo caso, si el perro toca el 6rea superior de contacto, no debera ser penalizado.

Ejemplos:



1. tocando el contacto superior, dejando la rampa A antes del medio = R
2. pasando la LR, llegando a la rampa A pero omitiendo el contacto superior = F
3. tocando el contacto superior, dejando el viaducto en la tabla horizontal o superior = R

